

games.



Pomoc techniczna dla graczy:

Tel: (22) 642 27 66 lub 68 wewn. 54

Fax: (22) 642 27 69

E-mail: serwis@imgroup.com.pl

Godziny Pracy: od poniedziałku do piątku w godz. 9-17.

©LEGO, logo LEGO oraz cegielka LEGO (Brick) są zarejestrowanymi znakami towarowymi LEGO Group.

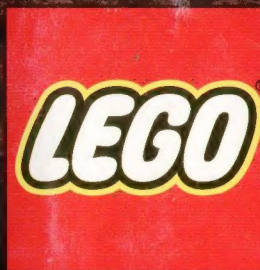
© 2000 the LEGO Group.

Dystrybucja w Polsce: IM Group Sp. z o.o.

Wyprodukowano w Unii Europejskiej

182G-ROC3

2299598



ROCK RAIDERS



Instrukcja



Dziękujemy za zakup gry LEGO Rock Raiders, jednego ze świetnych, nowych programów LEGO Media.

W LEGO Media nieustannie dążymy do tworzenia nowych standardów w dziedzinie oprogramowania, wnosząc do tego ekscytującego, nowego świata rozrywki wartości promowane przez LEGO. Tak jak w przypadku naszych zabawek, również nasze programy mają na celu zapewnienie satysfakcji i dobrej jakości, która w zupełnie nowy sposób pobudzi wyobraźnię i kreatywność.

Przywiązujemy wielką wagę do testowania produktów przez użytkowników i z dumą możemy zapewnić, że nasze oprogramowanie jest w stu procentach odpowiednie dla dzieci i w pełni zasługuje na znak jakości „Testowane przez dzieci. Zatwierdzone przez dzieci”.

Jesteśmy przekonani, że gra LEGO Rock Raiders dzięki różnorodnym systemom premiowania dostarczy Wam wielu godzin zabawy. W razie pojawienia się jakichkolwiek problemów związanych z niniejszym produktem, bez wahania kontaktujcie się z naszym działem obsługi klienta (patrz załączona karta), który z przyjemnością udzieli Wam pomocy.

SPIS TREŚCI

5 KONFIGURACJA GRY

10 FABUŁA I SCENARIUSZ

10 ZASADY GRY

11 ROZPOCZNIJ GRĘ

12 WCZYTAJ STAN GRY

12 MISJE TRENINGOWE

12 AUTORZY

12 ZAKOŃCZ GRĘ

13 WYBIERANIE MISJI

14 WCZYTYWANIE GRY

15 MISJE TRENINGOWE

16 WYJŚCIE Z GRY

17 EKRAN WYNIKÓW MISJI

18 ZAPISYWANIE GRY

19 STEROWANIE GRĄ

19 WYBIERANIE ŁAMACZY SKAŁ

20 MATERIAŁY BUDOWLANE

21 PORUSZANIE SIĘ I STEROWANIE KAMERAMI

23 IKONY WSKAŹNIKA MYSZY
– RODZAJE ŚCIAN

24 IKONY WSKAŹNIKA MYSZY
– ZADANIA ŁAMACZY SKAŁ

26 IKONY WSKAŹNIKA MYSZY
– IKONY INFORMACYJNE

27 STEROWANIE ŁAMACZAMI SKAŁ

27 MENU DZIAŁAŃ ŁAMACZY SKAŁ

32 MENU NARZĘDZI ŁAMACZY SKAŁ

34 MENU SZKOLENIA ŁAMACZY SKAŁ

36 MENU BUDYNKÓW

37 MENU KONSERWACJI BUDYNKÓW

39 MENU USUWANIA BUDYNKÓW

39 MENU MAŁYCH POJAZDÓW

40 MENU DUŻYCH POJAZDÓW

40 MENU „PROWADZĄCY DO POJAZDU”

41 MENU POJAZDU

43 MENU MODERNIZACJI POJAZDU

44 MENU WIDOKU GRY

45 POZOSTAŁE MENU

45 MENU ŚWIDORWANIA

46 MENU ŚCIEŻEK I PŁOTÓW



48 RADAR**50 CO ROBIĄ ŁAMACZE SKAŁ?****52 PASEK INFORMACYJNY****54 JAK ZATRZYMAĆ GRĘ****55 PANEL KOMUNIKATÓW**

56 RODZAJE KOMUNIKATÓW

57 IKONY KOMUNIKATÓW

58 DANE JEDNOSTKI

58 ŁAMACZE SKAŁ

60 BUDYNKI

61 STACJA NARZĘDZIOWA

62 TELEPORT

63 DOKI

64 STACJA ZASILANIA

65 STACJA UZUPEŁNIEŃ

66 STACJA MODYFIKACJI

67 CENTRUM GEOLOGICZNE

68 RAFINERIA RUDY

69 LASER GÓRNICZY

70 SUPERTELEPORT

71 POJAZDY

72 PODUSZKOWIEC ZWIADOWCZY

73 KOPARKA

74 POJAZD TRANSPORTOWY

75 WODOLOT

76 MAŁY LASER SAMOBIEŻNY

77 ŚMIGŁOWIEC ZWIADOWCZY

78 ŁADOWARKA

79 SZLIFIERKA GRANITOWA

80 DUŻY LASER SAMOBIEŻNY

81 KRUSZARKA CHROMOWA

82 KONTENEROWIEC

83 STWORY

83 SKALNY POTWÓR

83 POTWÓR ŁODOWY

84 DEMON ŁAWY

84 ŚLIMAK SZLAMOWY

85 NIETOPERZE

85 MAŁE PAJĄKI

86 AUTORZY**88 POMOC TECHNICZNA****90 OSTRZEŻENIE O EPILEPSJI****KONFIGURACJA GRY****WYMAGANIA SPRZĘTOWE**

Wymagany jest system operacyjny w 100% zgodny z Windows 95/98 DirectX. Gra nie działa w środowisku Windows NT, OS/2, Linux ani emulowanego systemu operacyjnego Windows.

Procesor:	Pentium 200MHz lub szybszy
Pamięć:	32 MB pamięci RAM lub więcej
Karta graficzna:	PCI lub AGP z 4MB pamięci pracująca w standardzie DirectX 6.0 z akceleratorem grafiki trójwymiarowej
Napęd CD-ROM:	CD-ROM/DVD poczwórnej szybkości lub szybszy
Karta dźwiękowa:	16-bitowa w 100% zgodna ze standardem DirectX 6.0
Urządzenia sterujące:	Mysz i klawiatura w 100% zgodne z Windows 95/98
DirectX:	Sterowniki Microsoft DirectX 6.0 dołączone na płycie z grą; są one niezbędne do uruchomienia LEGO Rock Raiders. Więcej informacji o DirectX znajdziesz w pliku readme.txt , który znajduje się na płycie z grą LEGO Rock Raiders.

Uwaga:

Twój system może wymagać najnowszych sterowników Windows 95/98 – należy instalować sterowniki w tej samej wersji językowej co system. Przed uruchomieniem gry płytę z grą należy włożyć do napędu CD-ROM/DVD. Instalacja: wymagane 200MB miejsca na twardym dysku (nie-skompresowanym) *

* Nieskompresowany oznacza, że twardy dysk nie został poddany kompresji plików, która pozwala na zwiększenie pojemności twardego dysku. Na przykład, w Windows 98 opcją, która służy do wykonania tej operacji jest DriveSpace.

KONFIGURACJA GRY

JAK ZAINSTALOWAĆ LEGO ROCK RAIDERS?

Umieść płytę z grą LEGO Rock Raiders w napędzie CD-ROM/DVD.

Po kilku sekundach wyświetli się ekran pomocniczy instalacji. Postępuj według instrukcji wyświetlanych na ekranie. Gdy instalacja zostanie zakończona, pojawi się odpowiednia informacja.

Uwaga: Jeśli program nie uruchamia się automatycznie, prawdopodobnie wyłącza jest systemowa procedura automatycznego uruchamiania (szczegóły znajdziesz w pliku readme.txt na płycie z grą LEGO Rock Raiders).

JAK URUCHOMIĆ LEGO ROCK RAIDERS?

Jeżeli poza programem instalacyjnym aktywne są inne aplikacje, należy je zamknąć i zrestartować komputer (wyłączyć i uruchomić ponownie). Gra zawsze powinna być uruchamiana przy możliwie jak najmniejszej liczbie działających innych aplikacji. Przed uruchomieniem gry najlepiej poczekać, aż ustaną wszelkie czynności twardego dysku. Aby uruchomić grę, kliknij na:

Start
Programy
LEGO MEDIA
LEGO Rock Raiders
LEGO Rock Raiders

Przed uruchomieniem gry należy włożyć płytę (kompakt) z LEGO Rock Raiders do napędu **CD-ROM/DVD**.



KONFIGURACJA GRY

JAK USUNĄĆ GRĘ Z DYSKU?

Doradzamy, aby do usuwania gry używać opcji Usuń LEGO Rock Raiders. Aby usunąć grę, kliknij na:

Start
Programy
LEGO MEDIA
LEGO Rock Raiders
Usuń LEGO Rock Raiders

Opcja Usuń LEGO Rock Raiders pomoże usunąć z systemu pliki tego programu.

Uwaga: Opcja usuwania nie kasuje z dysku zapisanych stanów gry LEGO Rock Raiders. Te pliki muszą być usunięte ręcznie.

JAK SPRAWDZIĆ CZY ROZDZIELCZOŚĆ JEST POPRAWNA DLA TEJ GRY?

Umieść wskaźnik myszy na wolnym obszarze **pulpitu Windows** i kliknij jeden raz prawym przyciskiem myszy. Wyświetli się menu, z którego za pomocą lewego przycisku myszy musisz wybrać opcję **Właściwości**. Pokaże się okno właściwości systemu, z którego należy wybrać Ustawienia. Upewnij się, że **opcja High Colour 16 bit** ustawiona jest na minimalnej zalecanej rozdzielczości **640 x 480**. Po wykonaniu zmian zrestartuj swój komputer.



KONFIGURACJA GRY

JAK MOGĘ SIĘ UPEWNIĆ, CZY STEROWNIKI DIRECTX 6.0 SĄ ORYGINALNE?

Windows 95/98 z DirectX 6.0

Uwaga: Jeżeli nie masz pewności co do instalacji sterowników DirectX 6.0, skontaktuj się z producentem komputera, gdyż instalacja DirectX może zmienić ustawienia karty dźwiękowej / graficznej.

Aby poprawnie zainstalować DirectX 6.0, należy:

Kliknąć na ikonie **Mój komputer** (pulpit)

Wybrać:

Napęd C

Katalog (folder) Program files

Katalog (folder) DirectX

Katalog (folder) Setup

Ikone DXDIAG

(Niebieskie kółko z żółtym krzyżykiem wewnątrz)

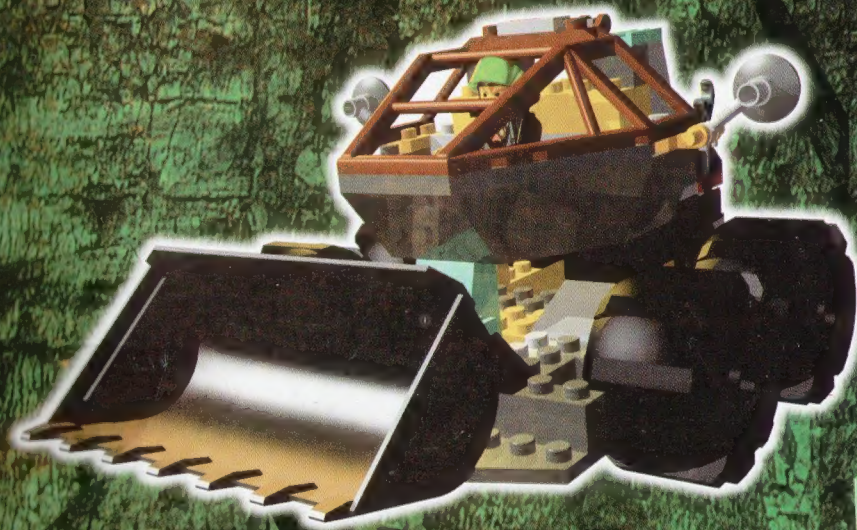
Pojawi się okno z wieloma zakładkami na górze. Kliknij na zakładce DirectX Drivers (Sterowniki DirectX). Wszystkie sterowniki są wymienione oddzielnie, a u dołu ekranu znajdziesz pole **Uwagi**. Jeśli sterowniki powodują jakiegokolwiek problemy, są one opisane w tym polu. Jeśli jeden lub więcej sterowników w kolumnie „Poświadczonej” ma adnotację „Nie”, najprawdopodobniej jest przyczyną problemów. Najczęściej sterownikami, które nie mają poświadczenia są główny sterownik ekranu i/ lub sterownik dźwięku.

KONFIGURACJA GRY

Większość producentów kart graficznych i dźwiękowych, wypuszcza zmodernizowane sterowniki dla Windows 95/98, aby zapewnić zgodność ze standardem DirectX. Jeśli którykolwiek ze sterowników nie pracuje w tym standardzie, musisz skontaktować się z producentem i zbadać możliwość uzyskania sterownika pracującego z DirectX.

Jeżeli masz jakiegokolwiek kłopoty z uruchomieniem lub działaniem tej gry, zajrzyj do pliku readme.txt dołączonego na płycie z LEGO Rock Raiders. W pliku tym znajdziesz możliwe rozwiązania problemu.

Gdy tylko gra zostanie wczytana, zobaczysz film wprowadzający. Później na ekranie pojawi się menu główne.



ZASADY GRY

FABUŁA I SCENARIUSZ

Na pokładzie wielkiego statku kosmicznego do robót wydobywczych łamacze skał, poprzez zewnętrzną obręcz galaktyki, wracają do domu z długiej ekspedycji. Wszystko idzie dobrze... do czasu, gdy statek dostaje się nagle w potężny pas asteroidów! Załoga dzielnie walczy, by przeprowadzić statek przez deszcz skał, lecz nie mając końca bombardowanie szybko niszczy powłokę ochronną statku wystawiając załogę na niebezpieczeństwo.

Gdy łamaczom skał wydaje się, że gorzej już być nie może, czujniki statku wykrywają w środku pasa asteroidów rozległą dziurę, która zaczyna ich zasysać! Lecąc statkiem o niewielkim zapasie energii, który na dodatek ma uszkodzone osłony, załoga nie może zrobić już nic innego, jak tylko pogodzić się z przeznaczeniem i trzymać się!

Potwornie zniszczony statek, pracujący na zasilaniu awaryjnym, cudem wychodzi cało z tej straszliwej przygody. Jednakże początkowa radość załogi po chwili zamienia się w rozpacz, gdy jej członkowie orientują się, że dziura przerzuciła ich przez cały Wszechświat, w sam środek odległej, obcej galaktyki!

Dowódca — kapitan statku — decyduje się obrać kurs na najbliższą planetę. Ma nadzieję, że zasilanie awaryjne będzie działać wystarczająco długo, by statek mógł tam bezpiecznie dotrzeć. najważniejszy jest teraz czas: jeśli łamacze skał mają zachować jakiegokolwiek szansę na dotarcie do domu, muszą dokonać awaryjnej naprawy statku i, co więcej, zaopatrzyć się w kryształy energii, gdyż ich zapas bardzo niebezpiecznie się skurczył.

Badanie geologiczne przeprowadzone po wejściu statku na orbitę dziwnej, obcej planety wykazuje, że pod powierzchnią znajdują się duże złoża kryształów energii — ale czy można ufać czujnikom? Jedyńm sposobem, aby się o tym przekonać, jest wysłanie na powierzchnię łamaczy skał!

OPCJE GŁÓWNEGO MENU

Pierwszym ekranem, jaki zobaczysz po obejrzeniu filmu wprowadzającego, będzie ekran tytułowy. Nie znajdziesz na nim żadnych opcji do wyboru. Po krótkim czasie gra zostanie wczytania i zobaczysz ekran głównego menu. Na tym ekranie dostępnych jest pięć opcji: Rozpocznij grę; Wczytaj stan gry; Misje treningowe; Autorzy; Zakończ grę.



Uwaga: Gdy przesuniesz wskaźnik na daną opcję, litery zmienią kolor na żółty.

PODPOWIEDŹ: Jeśli poświęcisz trochę czasu, możesz w tle zauważyć kilku mieszkańców planety!

ROZPOCZNIJ GRĘ

Kliknij na tej opcji, aby rozpocząć nową grę LEGO Rock Raiders.

Uwaga: Aby dowiedzieć się więcej na temat rozpoczynania nowej gry, zajrzyj do rozdziału WYBIERANIE MISJI na stronie 13.

OPCJE GŁÓWNEGO MENU

WCZYTAJ STAN GRY

Kliknij na tej opcji, aby grać w LEGO Rock Raiders od momentu, w którym ostatnio przerwałeś.

Uwaga: Aby dowiedzieć się więcej na temat wczytywania gry, zajrzyj do rozdziału WCZYTYWANIE ZACHOWANEJ GRY na stronie 14.

MISJE TRENINGOWE

Kliknij na tej opcji, aby rozegrać misje treningowe gry LEGO Rock Raiders.

Uwaga: Aby dowiedzieć się więcej na temat misji treningowych, zajrzyj do rozdziału ROZGRYWANIE MISJI TRENINGOWYCH na stronie 15.

AUTORZY

Tutaj poznasz nazwiska ludzi, którzy pracowali nad grą LEGO Rock Raiders.

ZAKOŃCZ GRĘ

Kliknij na tej opcji, aby wyjść z gry LEGO Rock Raiders.

Uwaga: Aby dowiedzieć się więcej na temat wychodzenia z gry, zajrzyj do rozdziału WYJŚCIE Z GRY LEGO Rock Raiders na stronie 16.

WYBIERANIE MISJI

Na tym ekranie możesz wybrać misję LEGO Rock Raiders. Jest tu wiele różnych misji do wyboru. Są one tym trudniejsze, im lepiej poznajesz planetę. Oznacza to, że musisz rozegrać kilka początkowych misji, zanim przejdiesz do głębszych jaskiń! Każda jaskinia to inna misja. Jeśli umieścisz wskaźnik myszy na jaskini, u dołu ekranu pojawi się nazwa misji wraz z punktacją oraz informacją, czy misja ta została ukończona. Po lewej stronie znajduje się przycisk „Cofnij”. Kliknij na nim, aby powrócić do menu głównego.

Uwaga: Pojawiają się jedynie nazwy tych misji, które możesz rozegrać. Jeśli grasz w LEGO Rock Raiders po raz pierwszy, będziesz mógł zagrać tylko w pierwszą misję. Zauważysz również, że na każdym poziomie jest więcej niż jedna misja. Jeśli uznasz, że któraś misja jest zbyt trudna, możesz wybrać inną, aby przejść do jeszcze głębszych jaskiń.



WCZYTYWANIE GRY

Na tym ekranie możesz wczytać dowolną, zachowaną wcześniej grę. W tym celu przesunij wskaźnik myszy na zapisany stan gry, który chcesz wczytać. Nazwa gry zmieni kolor na żółty. Gra zostanie wczytana, gdy klikniesz na niej myszką. Możesz zapisać powyżej pięć stanów gry. Na tym ekranie również występuje przycisk „Cofnij”. Kliknij na nim, aby powrócić do ekranu menu głównego.

Uwaga: Grę możesz zachować za każdym razem, gdy ukończysz misję. Grę możesz wczytać jedynie z ekranu menu głównego. Aby dowiedzieć się więcej na temat zapisywania stanów gry, zajrzyj do rozdziału ZAPISYWANIE STANU GRY na stronie 18.



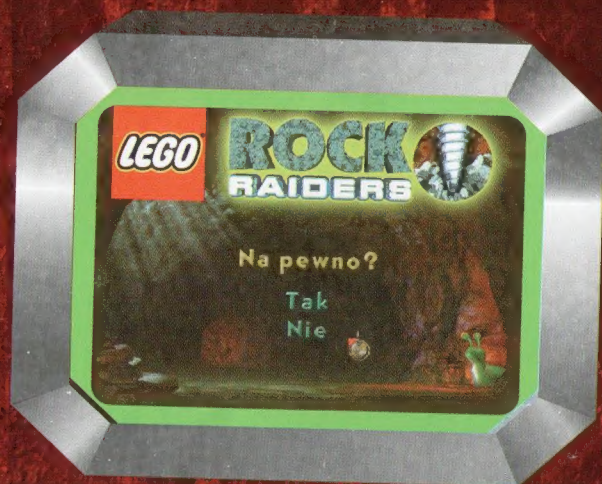
MISJE TRENINGOWE

Na tym ekranie możesz wczytać misję treningową. Każda misja nauczy Cię czegoś innego o łamaczach skał LEGO! Zauważysz, że każda jaskinia przedstawia inną misję treningową. Jeśli umieścisz wskaźnik myszy na jaskini, u dołu ekranu pojawi się nazwa i opis tej misji. Na tym ekranie również jest przycisk „Cofnij”. Kliknij na nim, aby powrócić do ekranu menu głównego.



WYJŚCIE Z GRY

Na tym ekranie możesz wyjść z gry LEGO Rock Raiders. Jeśli chcesz opuścić grę, przesunij wskaźnik myszy na opcję „Zakończ grę” i kliknij przyciskiem myszy. Pojawi się pytanie, czy jesteś pewien swej decyzji. Jeśli rzeczywiście chcesz zakończyć grę, kliknij na „tak”. Jeśli zmieniłeś zdanie i nie chcesz kończyć gry, kliknij na „nie” — powrócisz wtedy do ekranu menu głównego.



EKRAN WYNIKÓW MISJI

Ten ekran zobaczysz, gdy ukończysz misję.



Pokaże Ci on, czy dobrze poradziłeś sobie z daną misją. Możesz go też użyć jako przewodnika do poprawiania swoich wyników. Na tym ekranie masz do wyboru dwie opcje: możesz zapisać stan gry lub kontynuować grę bez zachowywania.

ZAPISYWANIE GRY

Za każdym razem, gdy ukończysz misję, możesz zapisać stan gry. Kliknij na opcji „Zapisz grę” na ekranie wyników misji. Pojawi się ekran zapisywania gier, gdzie możesz zapisać stan gry. Aby zapisać grę, kliknij na jednym z pięciu pól zatytułowanych „Zapisana gra”.



Uwaga: Możesz zapisać stan gry, jeśli nawet wszystkie pola zapisu są zajęte. Jeśli klikniesz na jednym z zajętych pól, zapiszesz aktualną grę, a poprzednio zachowana zostanie skasowana. Przed skasowaniem poprzedniej gry, pojawi się pytanie, czy jesteś pewien, że chcesz to zrobić.

STEROWANIE GRĄ

Grę sterujesz klikając na przyciskach umieszczonych na ekranie. Za ich pośrednictwem wydajesz rozkazy łamaczom skał. Przyciski sterujące są umieszczone wzdłuż krawędzi ekranu, na paskach narzędzi, w menu i podmenu. Pasek narzędzi jest prostym sposobem, by wyświetlić przyciski. Menu jest listą opcji, spośród których możesz wybrać. Ikona to mały obrazek, który po prostu pokazuje Ci, co się stanie, gdy na niego klikniesz. Zbiór pasków narzędzi, menu i ikon nazywany jest interfejsem. Aby było to łatwiejsze do zrozumienia, opiszemy interfejs w krótkich rozdziałach. Są to: WYBIERANIE ŁAMACZY SKAŁ, STEROWANIE PORUSZANIEM SIĘ KAMERAMI, IKONY WSKAŹNIKA MYSZY I STEROWANIE ŁAMACZAMI SKAŁ.

WYBIERANIE ŁAMACZY SKAŁ

Podczas gry będziesz musiał wybierać łamaczy skał, aby wyznaczać im zadania.

Aby wybrać łamacza skał, wskaż go myszą i kliknij na nim. Wokół wybranego łamacza pojawi się zielone pole, informujące, że oczekuje on na rozkazy.

Aby wybrać grupę łamaczy skał, ustaw wskaźnik myszy obok grupy. Przytrzymaj przycisk i przesun myszą. Zobaczysz pole, które w czasie ruchu myszy będzie zmieniało wielkość. Nazywa się to „rozciąganiem pola”. Gdy „rozciągniesz pole”, wszyscy łamacze skał znajdujący się wewnątrz niego zostaną wybrani, gdy zwolnisz klawisz. W ten sposób możesz również wybrać pojedynczego łamacza skał.



STEROWANIE GRA

MATERIAŁY BUDOWLANE

Łamacze skal mogą zebrać dwa rodzaje minerałów: kryształy energii i rudę. Obaj rodzaje te surowce można znaleźć poprzez wiercenie skał. Łamacze skal będą je automatycznie zbierać i przynosić do stacji narzędziowej, gdzie będą przechowywane, a w razie potrzeby, dostarczane do budowl i pojazdów, które ich potrzebują. Uczby w prawym dolnym rogu ekranu podają, ile kryształów energii i rudy zebrał łamacze skal.



Kryształy energii i ruda są bardzo ważne. Kryształy energii służą do zasilania budynków i pojazdów. Pamiętaj — musisz zebrać zapas kryształów energii, aby zasilić silniki statku macierzystego. Ruda używana jest do wznowienia budowli składających się na bazę łamaczy skal.

Kryształy energii



Te cenne minerały, które można znaleźć podczas wiercenia ścian jaskini, zaopatrują nas w energię. Tylko niektóre ściany zawierają kryształy energii. Zatem łamacze skal będą musieli się nieźle namęczyć, aby je znaleźć! Dopóki nie zbudujesz stacji zasilania, kryształy energii będą przechowywane w stacji narzędziowej.

Doładowywanie kryształów energii



Każdy kryształ energii ma ograniczony zasób mocy. Kiedy tylko moc kryształu energii zostanie wyczerpana, zostaje on z powrotem przemieszony do stacji narzędziowej, skąd można go zabrać i doładować w zwozu odnowy zasobów (jeśli takie jest), a potem użyć ponownie. Kryształy energii zmieniają kolor na purpurowy, gdy ich moc zostanie zużyta.



STEROWANIE GRA

Ruda



Jest to surowiec, którego łamacze skal używają do konstruowania budynków i modernizacji pojazdów. Dopóki nie wybudujesz rafinerii rudy, ruda jest przechowywana w stacji narzędziowej.

Przetwarzanie rudy



Ruda jest przetwarzana w słupki konstrukcyjne, które przydadzą się do konstrukcji nowych budowli. Na początku na wyprodukowanie jednego słupka konstrukcyjnego potrzeba pięć kawałków rudy. Gdy wybudujesz rafinerię rudy, łamacze skal będą znosić kawałki rudy do rafinerii, a nie do stacji narzędziowej. Słupki konstrukcyjne są produkowane automatycznie i składowane w stacji narzędziowej. Gdy zmodernizujesz rafinerię rudy, na wyprodukowanie jednego słupka będzie zużywana mniejsza ilość rudy.

PORUSZANIE SIĘ I STEROWANIE KAMERAMI

Wskaźnik myszy używany w grze LEGO Rock Raiders nie ma wyglądu zwykłego wskaźnika myszy. W niektórych przypadkach w grze będzie on przekazywał ważne informacje. Tak wygląda na początku gry.



Do poruszania się w świecie gry LEGO Rock Raiders musisz używać myszy. Szybko przesunąć wskaźnik do dowolnej krawędzi ekranu. Gdy wskaźnik dojdzie do brzozy ekranu, ekran zacznie się przewijać. Oznacza to, że możesz zmieścić więcej świata gry podczas poruszania wskaźnikiem w lewo, w prawo, w górę, w dół. To tak, jakbyś miał kamerę i mógł patrzeć tylko na mały rydne światła przez okienko. Zauważysz, że im dłużej przytrzymasz przycisk klawisza, tym więcej będzie się on przewijał.



STEROWANIE GRA

Istnieje kilka innych metod sterowania, które pozwalają w poruszaniu się po świecie gry LEGO Rock Raiders. Znajdują się one w dolnej części ekranu i wyglądają następująco:
Panel sterowania kamerą.



- (A) Klikaj na tych przyciskach, aby powiększać lub zmniejszać obraz. W celu powiększenia obrazu kliknij na przycisku „+”, zaś w celu zmniejszenia — na przycisku „-”.
- (B) Te przyciski sterują kierunkiem, w którym patrzysz. Aby podnieść lub opuścić kamerę, kliknij na strzałce skierowanej w górę lub w dół. Aby obrócić kamerę, kliknij na strzałce skierowanej w lewo lub w prawo.

Uwaga: Aby przesunąć kamerę, możesz kliknąć na tym przycisku i nie zwalniając przycisku myszy, przesuwać kursor w dowolnym kierunku. Prędkość, z jaką porusza się kamera zależy od tego, jak daleko od środka przycisku zostanie przesunięty wskaźnik. Gdy przesuniesz wskaźnik do krawędzi przycisku, kamera będzie poruszać się szybko. Gdy wskaźnik pozostanie blisko środka przycisku, kamera będzie poruszać się wolno.

- (C) Ten przycisk będzie nam widok pomógł, jeśli zagubisz się podczas odkrywania świata. Kliknij na nim, aby wyświetlić widok na bazie. Jeśli naciśniesz przycisk kilka razy, wyświetli się on na bazie z budowli, które składają się na bazę łamanych skal. Jeśli nie masz żadnych budowli, obraz będzie scentralizowany na łamanych skal.

STEROWANIE GRA

IKONY WSKAŹNIKA MYSZY – RODZAJE ŚCIAN

Wskaźnik myszy dostarcza ważnych informacji. Gdy przesuńiesz go na ścianę, pojawi się w taki sposób, aby pokazać informacje o rodzaju ściany. W grze LEGO Rock Raiders znajdziesz się z czterema rodzajami ścian: Ziemia, Miękką skalą, Twardą skalą i Łitą skalą.

Uwaga: Aby dowiedzieć się czegoś więcej na temat wiercenia, znajdź kartę WIERCENIE na stronie 25 lub hasło WIERCENIE na stronie 45.



- (A) **Ziemia**
Ta ikona pokazuje, że dana ściana zbudowana jest z ziemi i może być łatwo rozpróchniona przez jednego kłoczka skal.
- (B) **Miękką skalą**
Ta ikona pokazuje, że ściana jest z miękkiej skały i może ją przebić jeden kłoczek skal.
- (C) **Twardą skalą**
Ta ikona informuje, że ściana zbudowana jest z twardej skały i jeden łamacz skal, używający jedynie ręcznego wiertła, nie będzie w stanie ją przebić.
- (D) **Łitą skalą**
Ta ikona informuje, że ściana zbudowana jest z litej skały. Taki rodzaj ściany nie da się w żaden sposób rozpróchnić.

Uwaga: Aby dowiedzieć się czegoś więcej na temat wiercenia twardej skały, przejdź do hasła WIERCENIE DYNAMIT na stronie 45.

STEROWANIE GRA

PODPowiedź: Gdy będziesz przesuwając wskaźnik myszy nad różnymi obiektami, obok wskaźnika ukaże się komunikat informujący, co to za obiekt.

- (E) Ta ikona pojawi się na krótko, gdy klikniesz na ścianie lub na podłodze jaskini i będzie oznaczać, że na tym terenie można kopać lub budować.
- (F) Ta ikona pojawi się na krótko, gdy klikniesz na ścianie lub na podłodze jaskini i będzie oznaczać, że na tym terenie nie można kopać ani budować.

IKONY WSKAŹNIKA MYSZY – ZADANIA ŁAMACZY SKAŁ

Skniej również ikony mówiące, jakie zadanie może wykonywać wybrany łamacz skał. Jeśli przesuniesz wskaźnik myszy na ścianę lub podłogę jaskini, gdy łamacz skał został już wybrany, wskaźnik myszy podpowie Ci, jak zadania łamacz skał może wykonać.

Uwaga: Gdy wycołasz łamacza skał, przerywa on wykonywanie bieżącego zadania, do momentu, gdy powierzysz mu nowe zadanie, bądź też wybierzesz inny obiekt. Gdy wycołasz łamacza skał, pasek narzędziowy w prawym górnym rogu ekranu zmieni się tak, by pokazywać zadania, które łamacz może wykonać. Aby dowiedzieć się czegoś więcej na temat użycia PASKA ZADAŃ ŁAMACZY SKAŁ, zajrzyj do rozdziału na stronie 27.



(A) Chodzenie

Ta ikona pojawi się, gdy wskaźnik myszy znajdzie się na jakimś obszarze. Gdy klikniesz przyciskiem myszy, gdy jest ona widoczna, łamacz skał pójdzie do punktu, w którym kliknął.

STEROWANIE GRA

Uwaga: Jeśli łamacz skał nie może dostać się do wskazanego miejsca, będzie dawał zwiastować się zadaniem, które wykonywał poprzednio, zanim został wybrany.

(B) Wiercenie

Ta ikona pojawi się, gdy wskaźnik myszy znajdzie się na dowolnym obszarze, w którym można wiercić. Jeśli klikniesz przyciskiem myszy, gdy ta ikona jest widoczna, łamacz skał zacznie wiercić w skałę, na której kliknął.

Uwaga: Jeśli łamacz skał nie może dostać się do wskazanej skały, będzie się za nował zadaniem, które wykonywał zanim został wybrany.

(C) Zbieranie kryształów energii

Jeśli łamacz skał został wybrany i pokazuje się ta ikona, możesz kliknąć na kryształ energii, aby łamacz skał go podniósł.

(D) Zbieranie rudy

Jeśli łamacz skał został wybrany i pokazuje się ta ikona, możesz kliknąć na kawałek rudy, aby łamacz skał go podniósł.

(E) Oczyszczanie rumowiska

Ta ikona pojawi się, gdy wskaźnik myszy znajdzie się na obszarze rumowiska. Jeśli klikniesz przyciskiem myszy, łamacz skał pójdzie i uporządkuje wskazane rumowisko.

Uwaga: Są to bardzo szybkie sposoby wydawania poleceń łamaczom skał. Aby poznać inne sposoby, zajrzyj do MENU DZIAŁAŃ ŁAMACZY SKAŁ na stronie 28.



STEROWANIE GRA

IKONY WSKAŹNIKA MYSZY – IKONY INFORMACYJNE

Wartość poznać sześć różnych ikon wskaźnika myszy.



Ta ikona pokazuje się, gdy przesuniesz wskaźnik myszy na obiekt zawierający jakieś informacje. Jeśli przez krótką chwilę przytrzymasz wskaźnik myszy na tym obiekcie, ukaza się informacje o nim.



Takie ikony pokazują się w momencie wybierania lokalizacji budynku. Jeśli budynek nie może być umieszczony w miejscu wskazywanym myszą, pojawi się ikona z małym krzyżykiem w dół. Jeśli możesz umieścić budynek we wskazanym miejscu, krzyżyk zostanie zastąpiony małą strzałką skierowaną w dół.

Uwaga: Aby dowiedzieć się więcej na temat sposobu umieszczania budowli, zajrzyj do rozdziału PASEK NARZĘDZIOWY BUDYNKÓW na str. 36.



Ta ikona pojawia się po przesunięciu kursora na złoże.

- (A) **Złóże kryształów energii**
Jest to łożo skały zbudowane z kryształów energii. Jeśli będziesz tutaj wchodzić, znajdziesz więcej kryształów energii niż zwykle.
- (B) **Złóże rudy**
Jest to łożo skały zbudowane z rudy. Jeśli będziesz tutaj wchodzić, znajdziesz więcej rudy niż zwykle.
- (C) **Odnów zasoby**
W tym łożu skały nie można wchodzić. Mechanizm pozwala ono odnowić pracę wyczerpanego kryształu energii, kamień skały zabierze tu kryształ o wyczerpanej mocy, aby go doładować.

STEROWANIE ŁAMACZAMI SKAŁ

MENU DZIAŁAŃ ŁAMACZY SKAŁ

Menu działań znajduje się w prawej, górnej części ekranu. Z tego menu jesteś w stanie sterować prawie wszystkimi działaniami łamaczy skał, w tym teletransportowaniem ich z trybów/przez ich pojazdy, wysłaniem oraz umieszczeniem na stacji, odcyszczeniem i ich powrotem oraz wynoszeniem bazy łamaczy skał.

Uwaga: Jeśli jakiegokolwiek działania nie będzie można wykonać, ikona stanie się szara.

Aby dowiedzieć się więcej na temat pojazdów i budowli, zajrzyj do rozdziału DANE JEDNOSTKI na stronie 58.



- (A) **Teleportuj łamacza skał na planetę**
Kliknij na tej ikonie, żeby teleportować łamacza skał do jaskini. Działanie to jest możliwe jedynie wówczas, gdy masz stację nadziewalną.
- (B) **Menu budynków**
Kliknij na tej ikonie, żeby przejść do menu budynków. To w tym menu wybierasz różne budynki, które utworzą bazę łamaczy skał.

Uwaga: Aby dowiedzieć się więcej na temat rozmieszczania budynków, zajrzyj na stronie 36.

STEROWANIE ŁAMACZAMI SKAŁ

(C) Małe pojazdy

Kliknij na tej ikoncie, żeby przejść do menu małych pojazdów. W tym menu wybierasz różne pojazdy, które mają brać udział w pracach wydobywczych i poszukiwawczych.

(D) Duże pojazdy

Kliknij na tej ikoncie, żeby przejść do menu dużych pojazdów. W tym menu wybierasz duże pojazdy, które mają brać udział w pracach wydobywczych i poszukiwawczych.

ODPOWIEDZ: Jeśli przesuniesz wskaźnik myszy na dowolną ikonę tego menu, po chwili pojawią się ikony obiektów, które musisz zbudować zanim dany pojazd lub budynek stanie się dostępny. W niniejszym przykładzie stacja zasilania nie może być zbudowana, zanim nie powstaną stacja narzędziowa oraz teleport, i nie zostaną zmodyfikowane do poziomu pierwszego.



Uwaga: Aby użyć przekaźnika narzędziowego, powrócić do gry, kliknij na pomarańczowej ikoncie „Cofnij” umieszczoną w lewym górnym rogu paska.



MENU DZIAŁAŃ ŁAMACZY SKAŁ

To menu pojawia się po wybraniu łamacza skał. Z jego poziomu możesz powierzyć wybranemu łamaczowi skał wiele różnorodnych zadań.

(A) Nakarm łamacza skał

Kliknij na tej ikoncie, aby wysłać łamacza skał do stacji uzupełnienia w celu pobrania czegoś do zjedzenia. Łamacze skał mogą być bardzo głodne, gdy długo pracują w podziemnych jaskiniach.



STEROWANIE ŁAMACZAMI SKAŁ

Gdy łamacze są głodne, zwalniają tempo i wykonywanie zadań zajmuje im więcej czasu. Jeśli chcesz, by pracowali z pełną wydajnością, musisz pilnować, by ich słomki regularnie wzmacniać.

Uwaga: Aby dowiedzieć się, jak sprawdzać poziom łamaczy skał, zajrzyj do rozdziału DANE JEDNOSTKI na stronie 58.

(B) Upuść niesiony obiekt

Jeśli łamacz skał niekie kryształ energii lub kawałek rudy, a Ty chcesz, żeby to był coś innego, klikając na tej ikoncie możesz zmusić go do porzucenia niesionego przedmiotu.

(C) Podnieś obiekt

Jeśli chcesz, by łamacz skał wziął kryształ energii lub kawałek rudy, kliknij na tej ikoncie, a następnie na danym obiekcie.

(D) Przejdź do menu narzędzi

W tym menu możesz wybierać narzędzia, których łamacz skał będzie używał do prac związanych z kopaniem i poszukiwaniami.

Uwaga: Aby dowiedzieć się więcej na temat MENU NARZĘDZI ŁAMACZY SKAŁ, zajrzyj do rozdziału na stronie 32.

(E) Upuść generator soniczny

Kliknij na tej ikoncie, aby łamacz skał umieścić generator soniczny. Generator soniczny używany jest w celu odstraszenia stworów, które pochodzą pod bazę bądź też ją atakują. Po upuszczeniu generatora rozlegnie się polemiczna, głośna eksplozja soniczna i każdy stwór znajdujący się w jej zasięgu ucieknie tak szybko, jak to tylko możliwe. Jeśli klikniesz na tej ikoncie, a łamacz skał nie ma już generatorów sonicznych, automatycznie uda się on do stacji narzędziowej i weźmie je stamtąd.

STEROWANIE ŁAMACZAMI SKAŁ

(F) Szkolenie łamacza skał

Wyszkolony łamacz skał jest w stanie przenosić więcej narzędzi. Każdym nowym narzędziem pozwala łamaczowi skał przenosić dodatkowe narzędzie — maksymalnie do pięciu narzędzi. Możliwość przenoszenia większej liczby narzędzi oznacza, że łamacz skał może pracować szybciej. Aby zmodernizować łamacza skał, kliknij na tej ikonie. Łamacz pobiegnie do stacji narzędziowej i rozpocznie szkolenie. Gdy skończy, będzie mógł nosić dodatkowe narzędzie. Łamacz skał może zostać zmodernizowany jedynie trzy razy. Za każdym razem będzie musiał wykonywać więcej ćwiczeń, ale potem będzie też mógł nosić więcej narzędzi.

PODPowiedź: Niekiedy zdarza się, że łamacze skał skończą już wszystkie zadania i nie mają co robić. To dobry moment, by ich szkolić.

(G) Przejdź do menu szkoleń

W tym menu możesz wybierać umiejętności, w których mają się szkolić łamacze skał. Niektórych umiejętności nie można się nauczyć, dopóki nie zostaną wykonane pewne zadania.

Uwaga: Aby dowiedzieć się więcej na temat MENU SZKOLEŃ ŁAMACZY SKAŁ, kliknij do rozdziału na stronie 34.

(H) Kamera przy oku

Jeśli chcesz oglądać grę oczyma łamacza skał, zmień widok klikając na tej ikonie.

(I) Kamera na ramieniu

Jeśli chcesz oglądać grę w taki sposób, jakbyś patrzył spod ramienia łamacza skał, zmień widok klikając na tej ikonie.

STEROWANIE ŁAMACZAMI SKAŁ

Uwaga: Zamiast menu działań łamaczy skał pojawi się nowe menu. Aby dowiedzieć się więcej na temat zmiany widoku, zajrzyj do rozdziału MENU WIDOKÓW GRY na stronie 44.

(J) Teleportuj łamacza skał na statek macierzysty

Kliknij na tej ikonie, aby teleportować łamacza skał z powrotem na statek macierzysty. Jeśli łamacze skał są w niebezpieczeństwie, kliknij na tej ikonie, by teleportować ich w bezpieczne miejsce.

PODPowiedź: Dzieje się to automatycznie, gdy osłona łamacza skał stanie się zbyt słaba.

Uwaga: Więcej informacji na temat osłony znajdziesz w rozdziale TWÓJE OBRONNOŚCI na stronie 58.

STEROWANIE ŁAMACZAMI SKAŁ

MENU NARZĘDZI ŁAMACZY SKAŁ

Kiedy łamacz skał po raz pierwszy pojawi się w jaskini, będzie wyposażony jedynie w świder. W czasie trwania misji możesz zlecić łamaczowi używanie innych narzędzi. W tym celu wybierz łamacza skał klikając na nim, następnie kliknij na ikonie „Przejdź do menu narzędzi”. A następnie kliknij na ikonie wybranego narzędzia.

W dowolnej chwili możesz kliknąć na przycisku „Cofnij”, aby powrócić do MENU DZIAŁAŃ ŁAMACZY SKAŁ.

Uwaga: Aby łamacz skał mógł wziąć którekolwiek z wymienionych niżej narzędzi, musi mieć stację narzędziową.



(A) Weź świder

Kliknij na tej ikonie, by łamacz skał wziął świder. Świder służy do rozkruszania ścian. Rozrywa przebiegające przez ściany zbudowane z bloków lub z lekkiej skały. Łamacz skał rozpoczyna misję wyposażony w świder, ale jeśli go zgubi z jakiegoś powodu, będzie musiał wziąć go ponownie.

(B) Weź łopatę

Kliknij na tej ikonie, by łamacz skał wziął łopatę. Łopatę używa się w celu pokonywania oraz jaskini i pokruszania kamieni.

(C) Weź młot

Kliknij na tej ikonie, by łamacz skał wziął młot. Młot używa się w celu wzmocnienia ścian jaskini.

STEROWANIE ŁAMACZAMI SKAŁ

(D) Weź klucz

Kliknij na tej ikonie, by łamacz skał wziął klucz. Klucz używa się w celu niszczenia uszkodzonych budynków. Budynki może niszczyć jedynie łamacz skał, który przeszedł szkolenie na inżyniera. Aby dowiedzieć się więcej na temat szkolenia łamaczy skał, zwróć do rozdziału MENU SZKOLENIA ŁAMACZY SKAŁ na stronie 34.

(E) Weź promiennik laserowy

Kliknij na tej ikonie, by łamacz skał wziął promiennik laserowy. Promiennik laserowy używa się w celu obrony bazy.

(F) Weź promiennik odpychający

Kliknij na tej ikonie, by łamacz skał wziął promiennik odpychający. Promiennik odpychający używa się w celu obrony bazy.

(G) Weź promiennik zamrażający

Kliknij na tej ikonie, by łamacz skał wziął promiennik zamrażający. Promiennik zamrażający używa się w celu obrony bazy.

Uwaga: Gdy zabrzmi sygnał Alarm! każdy łamacz skał, który nie ma promiennika laserowego, zamrażającego lub odpychającego będzie bronił bazy łamaczy skał. Aby dowiedzieć się więcej na ten temat, zwróć do rozdziału III ALARM! Na stronie 32.

(H) Weź generator soniczny

Kliknij na tej ikonie, by łamacz skał wziął generator soniczny. Generator soniczny używa się w celu obrony bazy.

STEROWANIE ŁAMACZAMI SKAŁ

MENU SZKOLENIA ŁAMACZY SKAŁ

Podczas misji może zaistnieć potrzeba, by łamacze skał opanowali specjalne umiejętności. Wówczas potrzebne jest szkolenie. Aby je przeprowadzić, wybierz łamacza skał klikając na nim, potem kliknij na ikonie menu szkolenia, a następnie na ikonie wybranej umiejętności. W następnej misji wyszkoleni łamacze skał zostaną przeteleportowani na miejsce jako pierwsi, zatem warto dbać o bezpieczeństwo przeszkolonych łamaczy skał.

Uwaga: Żeby można będzie szkolić łamacza skał, muszą zostać wzniesione odpowiednie budowle dla poszczególnych umiejętności. Aby dowiedzieć się więcej na temat niezbędnych budynków, zapoznaj się z opisami poniżej.



(A) Szkolenie kierowcy

Gdy tylko łamacz skał zostanie przeszkolony na kierowcę, będzie mógł prowadzić wszelkie pojazdy, które wymagają kierowcy. Aby można było przeszkolić łamacza skał w tej dziedzinie, trzeba zbudować stację uzupełnień.

(B) Szkolenie inżyniera

Gdy tylko łamacz skał zostanie przeszkolony na inżyniera, będzie mógł remontować budynki i łamacze skał. Aby mieć dostęp do narzędzi, może je włączyć ze stacji narzędziowej. Aby móc na bieżąco przeszkolić łamacza skał w tej dziedzinie, trzeba zbudować stację uzupełnień.

STEROWANIE ŁAMACZAMI SKAŁ

(A) Szkolenie geologa

Gdy tylko łamacz skał zostanie przeszkolony na geologa, będzie mógł zacząć wykorzystywać radar i skaner. Szkolenie w tej dziedzinie wymaga budowy centrum geologicznego.

(D) Szkolenie pilota

Gdy tylko łamacz skał zostanie przeszkolony na pilota, będzie mógł pilotować wszelkie statki latające. Szkolenie w tej dziedzinie wymaga budowy hangaru.

(E) Szkolenie sternika

Gdy tylko łamacz skał zostanie przeszkolony na sternika, będzie mógł korzystać z wszelkiego rodzaju pojazdów wodnych. Szkolenie w tej dziedzinie wymaga budowy doków.

(F) Szkolenie sapera

Gdy tylko łamacz skał zostanie przeszkolony na sapera, będzie mógł bezpiecznie używać dynamitu. Szkolenie w tej dziedzinie wymaga budowy stacji narządziowej do poziomu stopnia 2.

Jeśli łamacz skał zdobędzie nowe umiejętności, powiadomienia o tym będą w stanie wygenerować w ramach misji. Jeśli w którymś momencie wyzwalisz się przed jego osłoną, zostanie on przeteleportowany z powrotem na powierzchnię macierzystą, gdzie pozbędzie się końca gry, gdyż dobowanie osłony wymaga wiele energii — którą jak wiadomo brakuje napowalczbie statku macierzystego.

Utrzymywanie wadzieli dobrej równowagi w wadzieli jest bardzo ważne, szczególnie jeśli chcesz ukończyć nadające misje. Na przykład przeszkoleni łamacze skał będą zawsze jako pierwsi teleportowani na powierzchnię planety. Oznacza to, że znacznie szybciej będą mogli zbudować bazy łamaczy skał. Jeśli masz wrażenie, że łamacz skał panuje się w kłopoty, wybierz go i kliknij na nim. Teleportuj łamacza skał nadstos macierzysty. W ten sposób zostanie teleportowany w bezpieczne miejsce, zanim energia jego osłony całkowicie się wyczerpi.

STEROWANIE ŁAMACZAMI SKAŁ

MENU BUDYNKÓW

Aby wznosić nowe budynki, kliknij na ikonie budynków. Przejdziesz do menu budynków, gdzie można będzie wybrać rodzaj budowli, którą chcesz zbudować. Kliknij na ikonie budynku, który chcesz zbudować. Na ekranie pojawi się prostokątne pole. Przedstawia ono wielkość budowli, dzięki temu zorientujesz się, ile miejsca zajmie budynek. Przy użyciu myszy przeciągnij prostokąt po dnie jaskini. Jeśli prostokąt jest zielono-żółty, oznacza to, że znalazłeś odpowiednie miejsce, by rozpocząć budowę. Żółty obszar wskazuje, gdzie będzie wejście do budynku – jest ono zawsze skierowane w stronę ścieżki energetycznej. Jeśli jakikolwiek część prostokąta jest czerwona, oznacza to, że w tym miejscu nie można postawić danej budowli.

Uwaga: Aby dowiedzieć się więcej na temat funkcji każdego budynku, zwróć do rozdziału DANE JEDNOSTKI na stronie 58.



STEROWANIE ŁAMACZAMI SKAŁ

MENU KONSERWACJI BUDYNKÓW

Budynki będą wymagały konserwacji i z tego powodu powiniemy poznać pewne sposoby, które pomogą utrzymać bazę łamaczy skał w takim stanie, by funkcjonowała bez zakłóceń. Kliknij na dowolnym budynku, by otworzyć menu konserwacji budynku.

(A) Remontuj budynek

Kliknij na tej ikonie, by wyremontować uszkodzoną budowlę. Ikona z żółtym wyznacznikiem do budynku i zacznie naprawę, o ile będzie miał klucz. Jeśli budynek nie ma klucza, automatycznie pobierze go ze stacji narzędziowej. Jeżeli nie wystarczy leżymyera, kopie łamaczy skał uda się do niej dla modyfikacji, aby odbyć szkolenie inżynierskie, a następnie zabrać się za remont budynku.

(B) Włącz/Wyłącz zasilanie

Wszystkie budynki wymagają zasilania. Jeśli wybrany budynek ma zasilanie, kliknij na tej ikonie, by je wyłączyć. Gdy to zrobisz, zaoszczędzisz energię, poświęcając do zasilania innych budowli. Jeśli wybrane budowlą nie ma zasilania, kliknij na tej ikonie, by je włączyć (o ile energia jest jeszcze dostępna).



Uwaga: Aby dowiedzieć się więcej na temat budynków i ich zasilania, zwróć do rozdziału BUDOWLA ŚCIEŻEK ENERGETYCZNYCH I PŁOTÓW ELEKTRYCZNYCH na stronie 46.

STEROWANIE ŁAMACZAMI SKAŁ

(C)

Modernizacja budynków

Budowa określonych budynków warunkuje powstanie kolejnych budynków oraz możliwość zrobienia łamaczy skał. Na przykład, nie możesz skonstruować stacji zaopatrzenia zanim nie zmodernizujesz stacji narzędziowej i telepor. a. Niektóre budynki muszą zostać zmodernizowane, aby można było wznieść następne. Kliknij na ikony modernizowania budynków. Na ekranie pojawi się komunikat informujący, jakie nowe budynki można wznieść i jego rodzaju szkolenia można prowadzić. Każda modernizacja budynku kosztuje 5 kawałków rudy (lub jeden słup konstrukcyjny).

Żeby zorientować się, do którego poziomu budynek został zmodernizowany, przytrzymaj na nim przez chwilę wskaźnik myszy. Ukazuje się nazwa budynku z umieszczoną za nią w nawiasach uwaga mówiąca o poziomie modernizacji.

Niektóre budynki mogą być modernizowane trzykrotnie.

(D)

Teleportuj budynek na statek macierzysty

Jeśli masz coraz mniej kawałków energii lub rudy, możesz wybrać którąś z budowli i kliknąć na ikonę. Wybrany budynek zostanie teleportowany, a użyte do jego konstrukcji kawałki energii i rudy łamacze skał będą mogli wykorzystywać do innych celów. Działając w ten sposób należy zachować ostrożność, gdyż można w ten sposób ograniczyć możliwości rozbudowy bazy i szkolenia.

STEROWANIE ŁAMACZAMI SKAŁ

MENU USUWANIA BUDYNKÓW

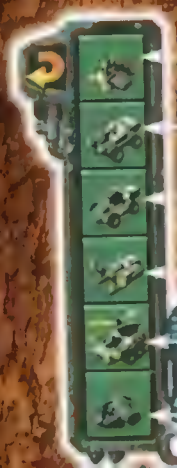


Jeśli budynek lub zespół energetyczny na wyłasko budowy, a Ty doklejesz do niego, że nie chcesz kontynuować budowy, możesz go przywrócić. Kliknij na ikonę budowy i następnie na ikonę Usun budynek.

MENU MAŁYCH POJAZDÓW

To menu pojawi się, gdy klikniesz na ikonę małych pojazdów. Następnie kliknij na ikonę małego pojazdu, który chcesz teleportować na planetę. Jeśli przytrzymasz przez chwilę wskaźnik myszy na ikonie pojazdu, z lewej strony pojawi się zalew obrazów. Pokazują one o tym, jakie budowle musisz wznieść i ewentualnie zmodernizować, zanim będziesz mógł teleportować wybrany pojazd na planetę.

Uwaga: Teleportowanie wybranych pojazdów wymaga budowy (lub modernizacji) pewnych budynków. Aby poznać więcej informacji o pojazdach, kliknij na ikonie DANE JEDNOSTKI na stronie 58.

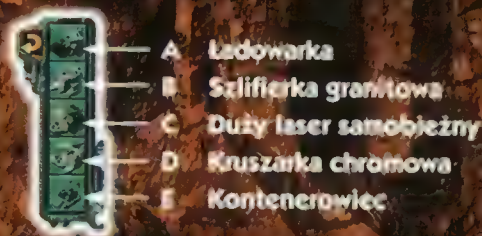


- A Poduszkowiec zwiadowczy
- B Koparka
- C Pojazd transportowy
- D Wodołot
- E Mały laser samobieżny
- F Śmigłowiec zwiadowczy

STEROWANIE ŁAMACZAMI SKAŁ

MENU DUŻYCH POJAZDÓW

To menu pojawi się, gdy klikniesz na ikonie dużych pojazdów. Następnie kliknij na ikonę pojazdu, który chcesz teleportować na planetę. Jeśli przytrzymasz przez chwilę wskaźnik myszy na ikonie pojazdu, z lewej strony pojawi się zestaw obrazków. Informuje one o tym, jakie budynki musisz wznieść i ewentualnie zmodernizować, aby teleportować wybrany pojazd na planetę.



- A Lądowarka
- B Szlifierka granitowa
- C Duży laser samobieżny
- D Krusząka chromowa
- E Kontenerowiec

MENU „PROWADZĄCY DO POJAZDU”



Pojazdy są teleportowane na powierzchnię planety bez kierowców. Kliknij na pojeździe, aby wyświetlić menu „Prowadzący do pojazdu”. To menu pozwala przydzielić prowadzącego dla dane go pojazdu.

(A) Prowadzący do pojazdu

Gdy klikniesz na tej ikonie, kierowca wędruje do pojazdu i będziesz mógł tym pojazdem sterować. Jeżeli nie wynieśkoles kierowcy ani pilota, jeden z łamaczy skał uda się do stacji uzupełnień lub teleportu, by przejąć sterowanie nad łodzią lub pilotem.

(B) Teleportuj pojazd na statek macierzysty

Kliknij na tej ikonie, aby teleportować wybrany pojazd z powrotem na statek macierzysty. Gdy już to zrobisz, na miejscu pozostaną wszystkie przewożone w tym czasie ładunki energii lub kawałki rudy, jak też kryształy energii, które napędzały pojazd.

STEROWANIE ŁAMACZAMI SKAŁ

MENU POJAZDU

Aby wyświetlić to menu, kliknij na pojeździe z lewej strony. Tęto menu pozwala sterować pojazdem.

(A) Rozładuj pojazd

Kliknij na tej ikonie, by rozładować ładunek.

(B) Załaduj pojazd

Kliknij na tej ikonie, by załadować pojazd. Następnie kliknij na kryształ energii lub kawałek rudy. Pojazd zostanie załadowany ładunkiem przewozić może jedynie niektóre pojazdy.

(C) Modernizuj pojazd

Kliknij na tej ikonie, by zobaczyć menu modernizacji pojazdu. Dzięki modernizacji można zmienić parametry pojazdu. Aby więcej informacji na temat modernizacji pojazdów, znajdziesz w rozdziale MENU MODERNIZACJI POJAZDU na stronie 43.

(D) Opuść pojazd

Kliknij na tej ikonie, żeby wyjąć skał wyładować z wyładowanego pojazdu.

(E) Kamera przy oku

Jeśli chcesz oglądać grę w taki sposób, abyś patrzył oczyma kierowcy skał, kliknij na tej ikonie. W celu sterowania pojazdem możesz teraz używać klawiszy kursora.



STEROWANIE ŁAMACZAMI SKAŁ

(F) Kamera na ramieniu

Jśli chcesz oglądać grę w taki sposób, jakbyś patrzył zza ramienia łamacza skał, zmień widok klikając na tej ikonie. W celu sterowania pojazdem możesz nadal używać klawiszy kursora.

(G) Teleportuj pojazd na statek macierzysty

Kliknij na tej ikonie, aby teleportować wybrany pojazd na statek macierzysty. Gdy to zrobisz, na miejscu pozostaną wszystkie przewożone kryształy energii lub kawałki rudy, jak też kryształy energii, które napędzały pojazd. Kierowca również pozostanie w jaskini.

Uwaga: Niektóre pojazdy zamiast świdrow mają lasery. Kliknij na pojeździe z laserem, aby go wybrać, a następnie kliknij na nim jeszcze raz. Poruszając myszą będziesz teraz mógł przesunąć laser. Aby użyć lasera, kliknij przyciskiem myszy. Gdy skończysz używanie lasera, musisz jeszcze raz kliknąć na pojeździe, aby wrócić do jego wyboru. W przeciwnym razie laser odpali w miejsce, na którym klikasz.

STEROWANIE ŁAMACZAMI SKAŁ

MENU MODERNIZACJI POJAZDU

To menu pojawi się, gdy klikniesz na ikonie modernizacji pojazdu w menu pojazdów. Użyj go do modyfikacji prędkości, siły wierceń i zasięgu skanera lub ładowności.

(A) Modyfikuj maszynę

Kliknij na tej ikonie, aby zwiększyć prędkość pojazdu.

(B) Modyfikuj świder

Kliknij na tej ikonie, aby zwiększyć szybkość wiercenia lub moc lasera w pojeździe.

(C) Modyfikuj skaner

Kliknij na tej ikonie, aby zmodyfikować skaner pojazdu.

Uwaga: Nie wszystkie pojazdy mają skaner.

(D) Modyfikuj ładowność

Kliknij na tej ikonie, aby zwiększyć objętość ładunku, którą może przewozić pojazd.



STEROWANIE ŁAMACZAMI SKAŁ

MENU WIDOKU GRY

To menu pojawia się, gdy przesuwasz widoki z kamery. Ikona bieżącego widoku jest zaznaczona na szaro i nie można jej wybrać. Na inny widok możesz się przełączyć, klikając na jedną z pozostałych ikon.

(A) Kamera przy oku

Jest to widok oczyma aktualnie wybranego łamacza skał.

(B) Kamera na ramieniu

Jest to widok spod ramienia aktualnie wybranego łamacza skał.

(C) Górna kamera

Jest to widok z góry jaskini w kierunku jej dna. Gra rozpoczyna się w tym właśnie ustawieniu kamery.

Korzystając z kamery przy oku albo z kamery na ramieniu za pomocą klawiszy kursora możesz sterować ruchem wybranego łamacza skał bądź też ręką wybranego pojazdu.



Do przodu. Jeśli łamacz skał lub pojazd otrzymał rozkaz poruszania się w kierunku ściany, automatycznie zostanie uruchomiony świder — o ile łamacz skał lub pojazd mają świder.



Do tyłu.



Obrót w prawo.



Obrót w lewo.

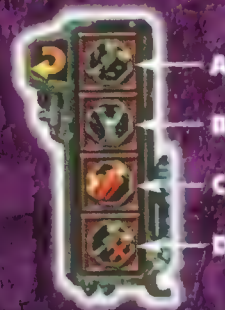
Uwaga: W celu sterowania łamaczami skał lub pojazdami należy używać jedynie klawiszy kursora. Strzałki na klawiaturze numerycznej nie działają.



POZOSTAŁE MENU

Istnieją jeszcze dwa pozostałe menu. Wywołać je można poprzez kliknięcie bezpośrednio na ścianie lub dnie jaskini. Menu wiercenia ułatwia wydawanie poleceń związanych z kruszeniem skał lub wzmacnianiem ściany. Menu ściezek i plotów ułatwia wydawanie poleceń związanych z budowaniem ścieżek energetycznych i plotów elektrycznych.

MENU ŚWIDORWANIA



Gdy klikniesz na dowolnej części ściany, jej kolor zmieni się na niebieski, co oznacza, że została wybrana. Pojawi się też menu świdorowania.

(A) Kuj ścianę

Kliknij na tej ikonie, żeby łamacze skał lub pojazdy rozbili wybraną ścianę. Ściana zmieni kolor na ciemnoszary, co wskazuje, że właśnie ma być wiercona. Jeśli powołasz takie dziełce, kolejny łamacz skał lub pojazd zacznie wiercenie. Przyspieszy to rozbijanie ściany. Łamacze skał używający ręcznych świderów mogą wiercić wyłącznie w ścianach zbudowanych z ziemi i lekkiej skały.

Uwaga: Po wydaniu polecenia najbliższy łamacz skał lub pojazd zacznie automatycznie wiercić ścianę.

(B) Wzmacniaj ścianę

Kliknij na tej ikonie, żeby któryś z łamaczy skał wzmacnił wybraną ścianę. Ściana zmieni kolor na jasnozielony, co wskazuje, że ma być wzmacniana. Wzmacnianie ścian będzie zapobiegać zawałom, a także powstrzyma potwory przed przechodzeniem przez ścianę.



POZOSTAŁE MENU

(C) Użyj dynamitu

Kliknij na tej ikonie, aby saper wysadzić w powietrze wybraną ścianę. Ściana zmieni kolor na czerwony, co sygnalizuje, że ma być wysadzona. Należy uważać, gdzie się używa dynamitu, gdyż może on zniszczyć każdego ze łamaczy skał, pojazdy, budynki i wszystko, cokolwiek znajduje się w pobliżu. Dynamitem można wysadzić w powietrze wszelkie rodzaje ścian, z wyjątkiem litej skały.

(D) Anulowanie kucia ściany

Kliknij na tej ikonie, by wszyscy łamacze skał i wszystkie pojazdy zaniechały kucia wybranej ściany. Możesz także kliknąć na tej ikonie, aby łamacze skał i samperzy zaniechali wzmacniania lub wysadzenia wybranej ściany.

MENU ŚCIEŻEK I PŁOTÓW

Gdy klikniesz na dnie jaskini, zmieni on kolor na niebieski, wskazując na to, że segment podłogi jaskini został wybrany, pojawi się też menu ścieżek i płotów.

(A) Ścieżki energetyczne

Te ścieżki łączą wszystkie budynki bazy łamaczy skał i zaopatrują je w energię. Tak jak normalne drogi, ścieżki energetyczne przyspieszają ruch łamaczy skał i pojazdów. Chronią też teren wokół bazy przed lawą.

W celu zbudowania ścieżki energetycznej, kliknij w miejscu, gdzie chciałbyś ją zbudować. Następnie kliknij na ikonie budowy ścieżki energetycznej, łamacze skał automatycznie zbudują segment ścieżki energetycznej w wybranym miejscu.



POZOSTAŁE MENU

Uwaga: Wszystkie Twoje budowle muszą być połączone ścieżką energetyczną.

(B) Płoty elektryczne



Chronią bazę przed takimi stworami jak skłone potworki i smaki szlamowe. Płoty elektryczne można umieścić obok budynków lub innych płotów elektrycznych w odległości najwyższej jednego segmentu. W ten sposób możesz zbudować drugi płot elektryczny, który będzie chronił bazę. Płotowy segment płotu elektrycznego powinien znaleźć się obok jakiegoś budynku, aby zachować przepływ energii między kolejnymi elementami płotu. Aby zbudować płot elektryczny, musisz mieć czynną stację zasilania. Każdy stwór, który trafi na płot elektryczny, zostanie porażony prądem i ucieknie.

(C) Usuń ścieżkę energetyczną

Kliknij na tej ikonie, by usunąć wybrany odcinek ścieżki energetycznej. Obszar zmieni się w rumowisko.

PODPÓWIEDŹ: Jeśli chcesz zrezygnować z rozpoczętej budowy ścieżki energetycznej, kliknij na obszarze budowy, a następnie na ikonie „Usuń budynek”. Ścieżka energetyczna nie zostanie zbudowana. Aby dowiedzieć się więcej na temat usuwania budowli, zajrzyj do rozdziału MENU USUWANIA BUDYNKÓW na stronie 39.



Radar znajduje się w lewej górnej części ekranu. Kliknij na tej ikonie, by włączyć i wyłączyć ekran radaru.

Radar pełni dwie podstawowe funkcje. Pokazuje mapę jaskini oraz pozwala obserwować łamaczy i pojazdy.

(A) Mapa



Kliknij na tej ikonie, by zobaczyć plan jaskini. Duża strzałka wskazuje kierunek, w którym zwrócona jest kamera. Możesz kliknąć na przycisku powiększenia lub zmniejszenia, aby przybliżyć lub oddalić kamerę od mapy.

Poniżej znajduje się klucz do odczytania mapy.

Legenda mapy:

KROPKI

Żółte	Łamacze skał
Czerwone	Pojazdy

KWADRATY

Białe	Budynki
B. ciemnopurpurowe	Dno jaskini
Ciemnopurpurowe	Lita skała
Purpurowe	Miękką skała
Jasnopurpurowe	Ziemia
Niebieskie	Woda
Pomarańczowe	Ławia
Jasnozielone	Złota kryształów energii
Błęzowe	Złota rudy
Żółte	Odnosa zasobów energii
Ciemnoczerwone	Niezbadane jaskinie
Ciemnozielone	Szczyt ściany jaskini
Żółte obramowanie	Wzmocniona ściana



Kliknij przez chwilę przycisk, wskaźnik myszy na danym elemencie, dzięki czemu

(B) Kamera śledząca

Aby śledzić jednostkę na ekranie radaru, kliknij na niej w trybie widoku mapy. Na kursorze zobaczysz małą ikonę magnesu, która oznacza, że jednostkę można wybrać. Gdy ikona ta jest widoczna, kliknij przyciskiem myszy, aby wybrać jednostkę. Kliknij na ikonie kamery śledzącej, a ekran radaru będzie już zawsze pokazywał wybraną jednostkę, dopókikolwiek ona podąży, aż do chwili, gdy zostanie wybrana inna jednostka.



PODPWIEDŹ: Jest to wygodny sposób obserwowania łamaczy skał, budynków i pojazdów.



CO ROBIĄ ŁAMACZE SKAŁ?

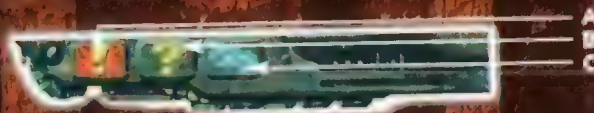
Gdy łamacze skał przystępują do nowych zadań, możesz dokładnie śledzić, co robią, patrząc na ukazujące się ponad ich głowami „dymki” z myślami. Aby dowiedzieć się więcej o temat łamaczy skał, zajrzyj do rozdziału DANE JEDNOSTKI na stronie 58.

	Polecenie nie może być wykonane.
	Nie mam żadnych rozładów.
	Muszę zbierać kryształy energii.
	Muszę zebrać rudę.
	Muszę wziąć słupki konstrukcyjne.
	Muszę wziąć dynamit.
	Muszę wziąć zapory.
	Muszę wziąć płot elektryczny.
	Muszę wziąć wentyl.
	Muszę wziąć łopatę.
	Muszę wziąć młot.
	Muszę wziąć klucz.
	Muszę wziąć promiennik laserowy.
	Muszę wziąć promiennik odpalający.
	Muszę wziąć promiennik zamrażający.
	Muszę wziąć generator soniczny.
	Niosę wysztal energii.

CO ROBIĄ ŁAMACZE SKAŁ?

	Niosę kawałek rudy.
	Niosę słupki konstrukcyjne.
	Niosę dynamit.
	Niosę zapory.
	Niosę płot elektryczny.
	Niosę dokoła.
	Alarm!
	Wzmocniłem ścianę.
	Świdruję ścianę.
	Remontuję budynek.
	Porządkuję rumowisko.
	Biegnę.
	Chcę mi się jechać.
	Idę do porządku.
	Awansuję.
	Iluduję światło energetyczne.
	Szkołę się.
	Kryształ energii został odesłany.

PASEK INFORMACYJNY



(A)

Alarm!

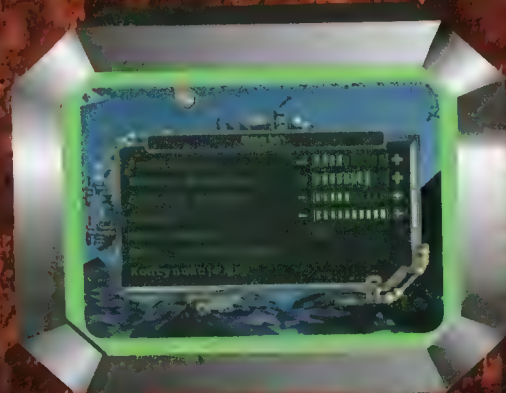
Kliknij na tej ikonie, aby postawić bazę łamaczy skał w stan najwyższej gotowości. Wszystkie łamacze skał, którzy noszą narzędzia obronne włączą się do akcji i użyją ich do obrony bazy łamaczy skał. Kliknij na tej ikonie ponownie, aby odwołać alarm. Łamacze skał powrócą do pracy. Sygnał alarmu rozlegnie się automatycznie, gdy któraś z bzdów zostanie uszkodzona.

(B)

Opcje

Kliknij na tej ikonie, aby zmienić szybkość gry, głośność muzyki, głośność efektów dźwiękowych, jasność i opcje grafiki. Wszystkie dokonane zmiany zostaną zastosowane natychmiast po powrocie do gry. Jeśli nie pamiętasz celów misji, kliknij na opcji „Pokaż ponownie cele”, aby przeczytać je jeszcze raz. Jeśli chcesz zatrzymać wyświetlanie tekstu pomocy, kliknij na opcji „Odkryj pomocy”, aby je wyłączyć (aby je ponownie włączyć, kliknij na nim jeszcze raz). Na koniec, kliknij na opcji „Kontynuuj grę”, aby powrócić do gry.

Uwaga: Jeśli przechodzisz do menu opcji za pośrednictwem menu pauzy, przycisk „Kontynuuj grę” będzie zastąpiony przyciskiem „Cofnij”. Kliknij na tym przycisku, aby wrócić do menu pauzy.



52

PASEK INFORMACYJNY

(C)

Priorytety

Kliknij na tej ikonie, aby wyświetlić listę zadań łamaczy skał w porządku od najważniejszych do najmniej ważnych. Zadania te nawiązują się „priorytetowo” i określają, które zadanie łamacz skał powinien najpierw wykonać. Jeśli przez chwilę przytrzymasz wskaźnik myszy nad danym priorytetem, pasek się rozwinie. Jeśli klikniesz na ikonie priorytetu, powiększy ona na początek listy stanowiące zadaniem najważniejszym. Na przykład, jeśli na początku gry jest kora kryształowej energii, oznacza to, że najwazniejszym zadaniem łamaczy skał będzie zbieranie kryształów energii. Gdy wszystkie kryształy energii zostaną zebrane, łamacze zaczną wykonywać zadanie wymienione na drugiej pozycji.

Ikony priorytetów można także przesuwac w górę i w dół listy w inny sposób. Ułóż je na strzałkach obok ikon przesuwac priorytety o jedna miejsce w górę lub w dół. Możesz też włączać lub wyłączać priorytety klikając na czerwonych krzyżykach. Gdy priorytet jest wyłączony, jego kolor zmienia się na szary, a zadanie zostaje całkowicie pominięte.

Z leku panelu znajduje się klawisz kątowania. Kliknij na nim, aby przywrócić listę priorytetów do stanu z chwili rozpoczęcia misji. Jest to bardzo przydatne, jeśli po dokonaniu zmian na liście priorytetów pojawiają się problemy.

Uwaga: Przesuwanie priorytetów może powodować bardzo duże różnice w sposobie gry, nadzany więc stosować je powoli, aż do chwili, gdy w pełni zrozumiesz ich działanie.



53

JAK ZATRZYMAĆ GRĘ

Aby zatrzymać grę, naciśnij na klawiaturze przycisk Esc. Gra zatrzyma się i zobaczysz menu zawierające cztery opcje.



- (A) **Kontynuacja gry**
Kliknij na tej opcji, by powrócić do gry.
- (B) **Opcje**
Kliknij na tej opcji, by przejść do menu opcji (patrz powyżej).
- (C) **Wróć na początek misji**
Kliknij na tej opcji, by ponownie rozpocząć misję.
- (D) **Wyjście**
Kliknij na tej opcji, by przejść do ekranu 'Wyłącz Grę'.



PANEL KOMUNIKATÓW

Panel komunikatów pojawi się w lewej, dolnej części ekranu. Podczas całej gry będą na nim widoczne różne pomocne informacje.



- (A) **Okno tekstowe**
W tym oknie będą się pojawiać pomocne informacje i porady.
- (B) **Zapas powietrza**
Jest to miernik informujący, ile powietrza zostało w jaskini. Aby dowiedzieć się, jak zdobyć więcej powietrza, zajrzyj do rozdziału stacją uzupełniania w rozdziale DANE JEDNOSTKI na stronie 58.

Uwaga: W niektórych misjach powietrza jest bardzo dużo i nie musisz się troszczyć o to, ile go jeszcze pozostało.

- (C) **Ikona komunikatów**
Od czasu do czasu w grze będą się ukazywać członkowie załogi, aby przekazać Ci ważne wiadomości.



PANEL KOMUNIKATÓW

RODZAJE KOMUNIKATÓW

Oto różne komunikaty, które będziesz widział.

	Zapas powietrza zmniejsza się.
	Zapas powietrza wyczerpie się.
	Odkryto nową jaskinię. (Skala)
	Odkryto nową jaskinię. (Lewa)
	Odkryto nową jaskinię. (Lod)
	Łamacz skał został przeszkolony. Jednostka awansowała. Dobra robota! Misja wypełniona.
	Znaleziono kryształ energii.
	Znaleziono rudę.
	Wciśnij spację, by kontynuować.

PANEL KOMUNIKATÓW

IKONY KOMUNIKATÓW

Co jakiś czas w trakcie gry będą się ukazywać komunikaty. Ikona każdego komunikatu będzie „zrzucana” po lewej stronie ekranu. Aby przeczytać komunikat, należy kliknąć na ikonę. Ikona wiadomości pojawi się na małym panelu komunikatów. Komunikat może być powtarzany. Na przykład, zawal może zdarzyć się więcej niż jeden raz. Ikona komunikatu jest oznaczona cyfrą, informującą ile razy zdarzyło się odczytać wiadomość. Kliknij na ikonę „Przejdź do” – mała zielona strzałka – aby zobaczyć, gdzie dokładnie miało miejsce. Kliknij na ikonę „Usuń” – czerwony krzyżyk – aby po przeczytaniu usunąć komunikat.

	Nastąpił zawal.
	Zagubiony łamacz skał został odnaleziony.
	pojawił się potwór.
	Jednostka teleportowana.
	Sigmal szlamowy w bazie.
	Znaleziono kryształ energii.
	Budynki zostały pozbawione zasilania.
	Budynki są zagrożone.

DANE JEDNOSTKI

ŁAMACZE SKAŁ

Gra pokazuje informacje o każdym łamaczu skał. Aby je zobaczyć, należy nacisnąć spację. Aby je wyłączyć, naciśnij spację ponownie.



Po naciśnięciu spacji nad każdym łamaczem skał pojawi się zielony pasek. Pokazuje on poziom energii osłony. Osłona jest tarczą ochronną zapobiegającą zranieniu łamacza skał. Gdy osłona zostanie uszkodzona, pasek zmienia kolor na czerwony. Jeśli osłona stanie się zbyt słaba, łamacz skał zostanie teleportowany w bezpieczne miejsce. Osłony nie można piodować. Łamacz skał, który straci osłonę, nie będzie w stanie pracować w niebezpiecznych podziemnych jaskiniach i będzie musiał pozostać na pokładzie statku macierzystego.

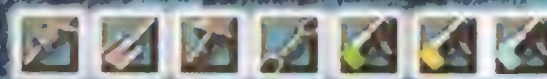
Zobaczysz także małą karnąkę. Informuje ona, czy łamacze skał są głodni. Łamacz skał, który ma całą karnąkę, jest nasycony. W miarę upływu czasu kawałki karnąki znikają informując, że łamacz robi się głodny. Łamacze skał muszą jeść, by regenerować siły. Im bardziej głodny jest łamacz skał, tym wolniej będzie pracował. Jeśli łamacz skał stanie się bardzo głodny, zatrzyma się, by odpocząć. Aby nakarmić łamacza skał, należy go wybrać i kliknąć na ikonę „Nakarm łamacza” w menu działania łamaczy skał. Łamacz pójdzie do stacji uzupełnień i naje się do syta. Nasycony łamacz będzie pracować z pełną wydajnością.

Dymki z myślami pokazują, jakie zadanie wykonują łamacze skał. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w rozdziale „CO ROBIA ŁAMACZE SKAŁ?” na stronie 50.

DANE JEDNOSTKI

Jeśli przez chwilę przydasz wskaznik myszy nad łamaczem skał, dowiesz się, jakie narzędzia ma w swojej kieszeni.

Małe ikony narzędzi informują, jakie narzędzia ma łamacz skał.



- | | | | | | | |
|--------|--------|------|-------|---------------------|------------------------|------------------------|
| A | B | C | D | E | F | G |
| (A) | (B) | (C) | (D) | (E) | (F) | (G) |
| Swider | Kopala | Mlot | Klucz | Promiennik laserowy | Promiennik odpychający | Promiennik zamrażający |

Małe ikony narzędzi informują o umiejętnościach łamacza skał.



- | | | | | | |
|----------|---------|--------|----------|-------|-------|
| A | B | C | D | E | F |
| (A) | (B) | (C) | (D) | (E) | (F) |
| Kierowca | Sternik | Geolog | Inżynier | Saper | Pilot |

DANE JEDNOSTKI

BUDYNKI

W grze LEGO Rock Raiders można skonstruować wiele budynków.

O każdym z nich należy wiedzieć trzy istotne rzeczy.

Zależność

W grze LEGO Rock Raiders niektóre budynki należy wznieść przed innymi. Ta zasada nazywa się zależnością. Na przykład, nie można zbudować teleportu, zanim nie zostanie zbudowane i zmodernizowana stacja narzędziowa. Aby poznać zależności między poszczególnymi budynkami, przytrzymaj wskaźnik myszy nad ikoną budynku, który chcesz zbudować. Po chwili pojawi się zestaw ikon informujący, jakie budynki muszą zostać zbudowane najpierw. Ikony w kolorze szarym to budynki, których nie musisz budować, aby zbudować wybrany budynek, musisz wznieść „blokujące” budynki.

Surowce

Do budowy potrzebą surowców. W grze LEGO Rock Raiders budynki są konstruowane z rudy i kryształów energii. Gdy wydasz polecenie budowy, łamiecze skał będą składać zebrane surowce na placu budowy. Gdy zgromadzą wystarczającą ilość każdego rodzaju surowców, konstrukcja będzie gotowa.

PODPowiedź: Aby sprawdzić, ile surowców potrzeba do ukończenia budowy, przytrzymaj wskaźnik myszy na obszarze placu budowy. Po krótkiej chwili ukaże się liczba potrzebnych jeszcze kryształów energii i kawałków rudy.

DANE JEDNOSTKI

Modernizacja budynków udostępni cały zakres nowych możliwości konstrukcyjnych. Na przykład, modernizacja stacji narzędziowej umożliwia zbudowanie teleportu. Jeśli nie zmodernizujesz stacji narzędziowej, nie będziesz mógł zbudować żadnego z nich. Każdy budynek może być modernizowany tylko jedną razą. Aby go modernizować, wybrana budowa, która nie jest „blokiem budynku” zmodernizuje go w menu modernizowania budynków. Każda modernizacja pochłania pewną ilość surowców i jeden supek konstrukcyjny.

Potrzebujesz również wykonać wszystkie budowy w ich funkcji.

STACJA NARZĘDZIOWA

Stacja narzędziowa jest pierwszą budowlą każdej bazy. Służy jako punkt wyjściowy dla rozwoju. Jest to budynek wielofunkcyjny, służy bowiem nie tylko jako bazy rozwoju, ale także jako baza wysłuchów narzędzi. Ikony, które potrzebujesz budować, łamiecze skał. Przechowywane są też w niej zebrane surowce.



Zależność: Przynajmniej jeden łmiec skał

Surowce: Żadne

Modernizacja:

Poziom 1: Możesz budować teleport.

Poziom 2: Możesz szkolić łmiec skał na saperów.

DANE JEDNOSTKI

TELEPORT

Teleport jest bardzo ważnym budynkiem. Przenosi łamacze skał i niektóre małe pojazdy ze statku macierzystego do podziemnych jaskiń. Łamacze skał mogą się tu szkolić na pilotów. Gdy zbudujesz stację uzupelnienia, możesz wykorzystywać teleport do sprowadzenia na planetę poduszkiwca zwiadowczego, koparki i pojazdu transportowego.



Zależność: Stacja narzędziowa (poziom 1)
Surowce: 8 kawałków rudy (lub 2 słupki konstrukcyjne)

Modernizacja:

Poziom 1: Możesz budować stację zasilania i doki.
Poziom 2: Możesz teleportować na planetę mały laser samobieżny i sznaglówiec zwiadowczy.

DANE JEDNOSTKI

DOKI

Dok należy budować nad brzegiem podziemnego jeziora kopalni. Tutaj wiodą wodoloty i kontenerowce. Łamacze skał szkolą się w dokach na statkach. Gdy wiozą skały używają stacji składowania, będziesz mógł użyć wodolotu w celu zabrania ładunku z jaskiń.



Zależność: Stacja narzędziowa (poziom 1) i teleport (poziom 1)
Surowce: 1 kryształ energii
 8 kawałków rudy (lub 2 słupki konstrukcyjne)
Modernizacja: Dla tej budowli nie przewiduje się modernizacji.

DANE JEDNOSTKI

STACJA ZASILANIA

Stacja zasilania jest szczególnie ważnym obiektem, gdyż za jej pośrednictwem energia pozyskiwana z kryształów energii jest przesyłana pozostałym obiektom bazy łamaczy skał. Z chwilą zbudowania stacji zasilania łamacze skał zbierają kryształy energii i dostarczają je jako paliwo do stacji zasilania. Gdy cała energia zostanie wydobyta z kryształu energii, kryształ jest zabierany z stacji zasilania do stacji narzędziowej, gdzie czeka na możliwość doładowania. Kryształ energii, w którym nie ma energii, zmienia kolor na purpurowy.



Zależność: Stacja narzędziowa (poziom 1) i teleport (poziom 1)

Surowce: 2 kryształy energii
12 kawałków rudy (lub 3 słupki konstrukcyjne)

Modernizacja:

Poziom 1: Możesz budować stację uzupełnień.



DANE JEDNOSTKI

STACJA UZUPEŁNIEŃ

Stacja uzupełnień to miejsce, gdzie łamacze skał mogą się posilić. Możesz tutaj zezwolić łamaczy skał na kierowców. Innym ważnym zadaniem stacji uzupełnień jest oczyszczanie powietrza. Stacja uzupełnień jest niezbędna w miejscach, w których rydzoł się wyczerpuje się zapas czystego powietrza. Z chwilą zbudowania stacji uzupełnień w jaskini może pracować większa liczba łamaczy skał.

Uwaga: Jedna stacja uzupełnień obsługuje dziesięciu łamaczy skał.



Zależność: Stacja narzędziowa (poziom 1), teleport (poziom 1) i stacja zasilania (poziom 1)

Surowce: 3 kryształy energii
15 kawałków rudy (lub 3 słupki konstrukcyjne)

Modernizacja:

Poziom 1: Możesz budować centrum geologiczne, stację modyfikacji i rafinerię rudy

Poziom 2: Możesz zbudować laser górniczy i superteleport.



DANE JEDNOSTKI

STACJA MODYFIKACJI

Stacja modyfikacji jest miejscem, w którym można modernizować pojazdy. W tym budynku karczować skały mogą się również szkolić na inżynierów.



Zależności:

Stacja narzędziowa (poziom 1) i teleport (poziom 1)
i stacja zasilania (poziom 1)

Surowce:

3 kryształy energii
20 kawałków rudy (lub 4 słupki konstrukcyjne)

Modernizacja:

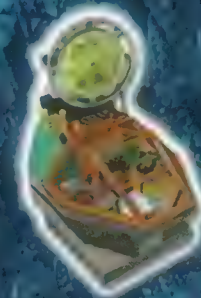
Poziom 1:

Modernizacja pojazdów zajmuje mniej czasu.

DANE JEDNOSTKI

CENTRUM GEOLOGICZNE

Z chwilą zbudowania Centrum Geologicznego, jest potężne urządzenie, które rozpoczyna przeszukiwanie terenu wokół bazy. Będzie Ci widział na ekranie radaru. Wszelkie złoża rudy, kryształów energii i podwoły zasobów analizować. W tych zasobach będą widoczne na ekranie radaru. W tym budynku możesz też szkolić karczowniczkę skały na geologów.



Zależność:

Stacja narzędziowa (poziom 1), teleport (poziom 1)
i stacja zasilania (poziom 1)

Surowce:

3 kryształy energii
15 kawałków rudy (lub 3 słupki konstrukcyjne)

Modernizacja:

Poziom 1:

Zwiększa się zasięg skanera.

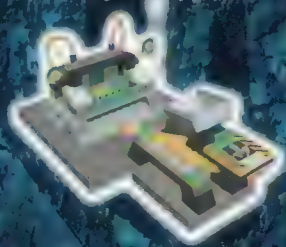
Poziom 2:

Zakres skanera zwiększa się do maksimum.

DANE JEDNOSTKI

RAFINERIA RUDY

W rafinerii rudy ruda jest przetwarzana na słupki konstrukcyjne. Z chwilą zbudowania rafinerii rudy łamacze skał będą przynosić zebraną rudę do tej budowli. Do wykonania jednego słupka konstrukcyjnego potrzeba pięciu kawałków rudy. Słupki konstrukcyjne łamacze skał przechowują w stacji narzędziowej i używają ich do wznoszenia nowych budynków oraz modernizacji istniejących.



Zależność: Stacja narzędziowa (poziom 1), teleport (poziom 1) i stacja zasilania (poziom 1)

Surowce: 3 kryształy energii
20 kawałków rudy (lub 4 słupki konstrukcyjne)

Modernizacja:

Poziom 1: Ilość rudy potrzebnej do wykonania jednego słupka konstrukcyjnego zmniejsza się do czterech kawałków.

Poziom 2: Ilość rudy potrzebnej do wykonania jednej słupki konstrukcyjnej zmniejsza się do trzech kawałków.

Poziom 3: Ilość rudy potrzebnej do wykonania jednej słupki konstrukcyjnej zmniejsza się do dwóch kawałków.



DANE JEDNOSTKI

LASER GÓRNICZY

Laser górniczy generuje potężny promień, którego można używać do przebijania się przez wszystkie typy ścian, z wyjątkiem lito ściany. Strzałem z lasera górniczego powstają nie tylko kawałki krysztalów energii, należy więc z niego korzystać w sposób przemyślany.



Zależność: Stacja narzędziowa (poziom 1), teleport (poziom 1), stacja zasilania (poziom 1) i stacja uzupełnień (poziom 2)

Surowce: 1 kryształ energii
15 kawałków rudy (lub 3 słupki konstrukcyjne)

Laser: 4 eksplozje laserowe zużywa 1 kryształ energii

Modernizacja:

Poziom 1: Cztery eksplozje laserowe zużyją tylko 1 kryształ energii



DANE JEDNOSTKI

SUPERTELEPORT

Superteleport ma ponad dwukrotnie większą moc niż zwykły teleport. Gdy zostanie zbudowany, można teleportować do podziemnych jaskiń największe pojazdy łamaczy skał, łodowarę, szlifującą granitową ławę. Wier samobieżny można sprowadzić na powierzchnię planety za pomocą superteleportu.



Zależność:

Stacja narzędziowa (poziom 1), teleport (poziom 1), stacja zasilania (poziom 1) i stacja uzupełnień (poziom 2)

Surowce:

2 kryształy energii
20 kawałków rudy (lub 4 słupki konstrukcyjne)

Modernizacja:

Poziom 1:

Można transportować mały laser samobieżny i kruszarkę chromową. Jeśli zbudowałeś doki, możesz teleportować wodołot i wykorzystywać go do przewożenia małych pojazdów i łamaczy skał.

POJAZDY

Najwięcej LEGO Rock Raiders wstręca wieść o rozmiarach pojazdów, które można z nich zbudować.

O każdym z pojazdów należy wiedzieć, gdzie występuje i jak go użyć.

Zależność

Aby teleportować pojazdy do podziemnych jaskiń, trzeba najpierw zidentyfikować powiązania. Ta wiedza nazywa się zależnością. Na przykład, jeżeli można będzie teleportować na powierzchnię planety małe pojazdy, musi powstać teleport i stacja uzupełnień. Aby dowiedzieć się, jakie warunki muszą zostać spełnione, w celu sprowadzenia pojazdu na planetę, przetrzymaj nieruchomo wyłaznik myśli na kółkach wybranego pojazdu. Po chwili pojawi się zestaw ikon i ich opis. Kiedy budowa pojazdu zostanie zakończona, pojawi się słupka, którą klikając, można wywołać. Wtedy już wystarczy kliknąć na nią, aby teleportować pojazd.

Kierowcy, piloci i sternicy

Każdy pojazd musi być prowadzony, sterowany lub pilotowany przez odpowiednio przeszkolonego łamacza skał. Pojazdy dzielą się na trzy rodzaje: lądowe, wodne i latające. Pojazdy lądowe mogą być prowadzone tylko przez łamacza skał, który został przeszkolony na lądowce. Pojazdy wodne mogą być prowadzone tylko przez łamacza skał, który został przeszkolony w sterowaniu. Pojazdy latające mogą być pilotowane tylko przez łamacza skał, który został przeszkolony w pilotowaniu.

Zasilanie

Wszystkie Twoje pojazdy napędzają kryształowe energie. Teleportowanie pojazdu do podziemnej jaskini będzie możliwe dopiero wówczas, gdy łamacz skał zbuduje odpowiednią liczbę kryształów energii.

Modernizacja

Pojazdy są modernizowane w stacji modyfikacji. Kliknij na skanie „Modyfikuj pojazd” a wybrany pojazd przejedzie do stacji modyfikacji i zostanie automatycznie zmodernizowany. Występują cztery rodzaje modernizacji pojazdu. Ilość rudy potrzebna do modernizacji jest różna w zależności od rodzaju pojazdu.

Uwaga: Nie wszystkie pojazdy można modernizować. Poniżej znajduje się zestawienie wszystkich pojazdów i sposobów ich wykorzystania.

PODUSZKOWIEC ZWIADOWCZY

Poduszkowiec zwiadowczy przeznaczony jest do odbywania długich wypraw rozpoznawczych w łatwiejszy i szybszy sposób. Może się on poruszać z dużą prędkością po równinie i szutrowiskach skalnym dzięki wykorzystaniu najnowszej technologii napędu winowego. Aby korzystać z tego pojazdu, samiec skal musi przejść szkolenie pilota.



Zaletność:

Stacja narzędziowa (poziom 1), teleport (poziom 1), stacja zasilania (poziom 1) i stacja uzupełnień

Zasilanie:

1 kryształ energii

Modernizacja:

Silnik = 10 kawałków rudy
Skaner = 5 kawałków rudy



KOPARKA

Koparka jest bardzo użytecznym pojazdem. Wykonuje ona dwa rodzaje pracy: wykopuje, aby przebić się przez wszelkiego rodzaju teren, z wyjątkiem tej skały. Wykopuje nie jest to najbardziej zaawansowane urządzenie, na początku kariery skalni może być użyteczny. Aby korzystać z tego pojazdu, samiec skal powinien zostać przeszkolony na kierownika.



Zaletność:

Stacja narzędziowa (poziom 1), teleport (poziom 1), stacja zasilania (poziom 1) i stacja uzupełnień

Zasilanie:

1 kryształ energii

Modernizacja:

Silnik = 10 kawałków rudy
Wiertło = 10 kawałków rudy
Skaner = 5 kawałków rudy



POJAZDY

POJAZD TRANSPORTOWY

Pojazd transportowy również jest bardzo użyteczny w początkowej fazie misji. Może być wykorzystywany do przewożenia surowców z terenu wierzni do bazy łamaczy skał. Zbiera znacznie więcej ładunku niż łamacz skał i porusza się znacznie szybciej. Aby korzystać z tego pojazdu, łamacz skał powinien zostać przeszkolony na kierowcę.



Zależność:	Stacja narzędziowa (poziom 1), teleport (poziom 1), stacja zasilania (poziom 1) i stacja uzupełnień
Zasilanie:	2 kryształy energii
Modernizacja:	Silnik = 10 kawałków rudy Skaner = 5 kawałków rudy Ładowność = 5 kawałków rudy

WODOŁOT

Wodolot jest podstawowym pojazdem wodnym. Może poruszać się po podziemnych jeziorach i rzekach, i chociaż nie może zbierać zbyt wiele ładunku, jest bardzo skutecznym narzędziem dywersyjnym. Aby korzystać z tego pojazdu, łamacz skał powinien zostać przeszkolony na sternika.



Zależność:	Stacja narzędziowa (poziom 1), teleport (poziom 1), Dock i stacja zasilania
Zasilanie:	2 kryształy energii
Modernizacja:	Silnik = 10 kawałków rudy Skaner = 5 kawałków rudy Ładowność = 5 kawałków rudy



MAŁY LASER SAMOBIEŻNY

Mały laser samobieżny znakomicie się nadaje do przebijania się przez ziemię i miękką skałę. Jest niezwykle szybki w pracach wiertniczych, ale zużywa mnóstwo energii. Aby korzystać z tego pojazdu, wirtacz skal powinien zostać przeszkolony na kierowcę.



Zależność:	Stacja narzędziowa (poziom 1), teleport (poziom 2), stacja zasilania (poziom 1) i stacja uzupełnień (poziom 1)
Zasilanie:	3 kryształy energii
Laser:	2 strzały z laserem zużywają 1 kryształ energii
Modernizacja:	Wiertło = 15 kawałków rudy



ŚMIGŁOWIEC ZWIADOWCZY

Śmigłowiec zwiadowczy idealnie nadaje się do poszukiwania zwiadowczych, a także poruszanie się nad wodą, lądami i lodem. Zapewnia smaczniejszą i większą efektywność strzelania na zróżnicowanym terenie, a jego duża prędkość pozwala pilotowi uniknąć niebezpieczeństwa. Aby korzystać z tego pojazdu, wirtacz skal powinien zostać przeszkolony na pilota.



Zależność:	Stacja narzędziowa (poziom 1), teleport (poziom 2), stacja zasilania (poziom 1) i stacja uzupełnień (poziom 1)
Zasilanie:	3 kryształy energii
Modernizacja:	Tego pojazdu nie można zmodernizować.



POJAZDY

ŁADOWARKA

Ładowarka jest ciężkim budowniem i nadaje się do szybkiego oczyszczania rozległych obszarów rumowisk. Ma dużą ładowność, przez co jest bardzo użyteczna przy przewożeniu wielkich ładunków. Aby korzystać z tego pojazdu, kłacz skał powinni być przeszkoleni na kierowcę.



Zależność:

Stacja narzędziowa (poziom 1), teleport (poziom 2), stacja zasilania (poziom 1), stacja uzupełnień (poziom 1) i superteleport

Zasilanie:

4 kryształy energii

Modernizacja:

Silnik = 20 kawałków rudy
Skaner = 5 kawałków rudy
Ładowność = 5 kawałków rudy

POJAZDY

SZLIFIERKA GRANITOWA

Szlifierka granitowa jest starszą siostrą koparki. Niezwykle wertełło ma bardzo dużą moc i ruszy się znacznie szybciej, niż jakkolwiek z mniejszych pojazdów. Ten nowy system poruszania się na nogach pozwala na bezpieczne i łatwo poruszać się po rumowiskach i zwaleniach kamiennych. Aby korzystać z tego pojazdu, kłacz skał powinni być przeszkoleni na kierowcę.



Zależność:

Stacja narzędziowa (poziom 1), teleport (poziom 1), stacja zasilania (poziom 1), stacja uzupełnień (poziom 2) i superteleport

Zasilanie:

3 kryształy energii

Modernizacja:

Silnik = 20 kawałków rudy
Wertełło = 20 kawałków rudy
Skaner = 5 kawałków rudy

DUŻY LASER SAMOBIEŻNY

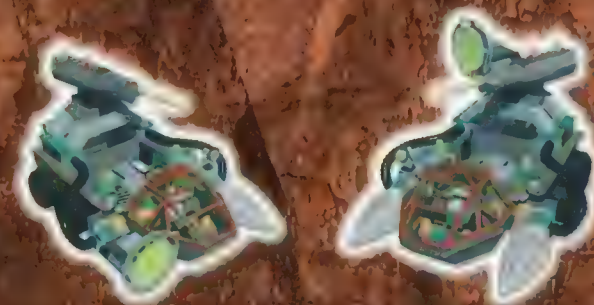
Duży laser samobieżny jest „mniejszym bratem” małego lasera samobieżnego. Dzięki wykorzystaniu potężnego lasera doskonale nadaje się do przebijania ziemi i miękkiej skały. Choć nie zużywa tyle samo energii, co mały laser samobieżny, to jednak jest potężniejszy i przebija się przez skałę znacznie szybciej. Aby korzystać z tego pojazdu, kłacz skalny powinien zostać przeszkolony na kierowcę.



Zależność:	Stacja narzędziowa (poziom 1), teleport (poziom 1), stacja zasilania (poziom 1), stacja uzupełnień (poziom 2) i superteleport (poziom 1)
Zasilanie:	4 kryształy energii
Laser:	4 strzały z lasera zużywają 1 kryształ energii
Modernizacja:	Wiertło = 25 kawałków rudy Skaner = 5 kawałków rudy

KRUSZARKA CHROMOWA

Kruszarka chromowa to najpotężniejszy z pojazdów kłacz skalny. Uzbrojona jest we wszystkie części kłacz skalny może potrzebować w podziemnych jaskiniach i podziemnym świecie. Laser o wielkiej mocy niszczy go do każdego rodzaju skały. Aby korzystać z tego pojazdu, kłacz skalny powinien zostać przeszkolony na kierowcę.



Zależność:	Stacja narzędziowa (poziom 1), teleport (poziom 1), stacja zasilania (poziom 1), stacja uzupełnień (poziom 2) i superteleport (poziom 1)
Zasilanie:	5 kryształów energii
Laser:	4 wybuchy lasera zużywają 1 kryształ energii
Modernizacja:	Silnik = 15 kawałków rudy Wiertło = 20 kawałków rudy

POJAZDY

KONTENEROWIEC

Kontenerowiec jest wielkim pojazdem wodnym, który służy do przewożenia sprzętu przez podziemne jeziora i rzeki. W wielkiej ładowni mieści się większość małych pojazdów oraz łamacze skał. Aby korzystać z tego pojazdu, łamacz skał powinien zostać przetransportowany na stację.



Zależność:	Stacja narzędziowa (poziom 1), teleport (poziom 1), doki, stacja zasilania (poziom 1), stacja uzupełnień (poziom 2) i superteleport (poziom 1)
Zasilanie:	4 kryształy energii
Modernizacja:	Modernizacja tego pojazdu nie jest możliwa.

STWORY

Od chwili przybycia na tę obcą, nową planetę łamacze skał pracują w stanie podwyższonej gotowości. Wygląda na to, że radar zarejestrował wiele niezwykłych odkształceń, w tym także i stopy zbudowane ze skały, która nawet z lawy. Niewiele wiadomo na temat tej niebezpiecznej planety i faktycznie ślad wody nie byłby tu.

SKALNY POTWÓR



Niewiele wiadomo na temat skalnych potworów, jako że ostatni raz widziałem ich jedynie kilkadziesiąt lat temu. Wygląda na to, że Dawidka spotkał jednego w czasach swojej młodości, ale z nim nigdy o tym doświadczeniu nie rozmawiał. Jedynie dostępne wiadomości to notatki zapisane w komputerze pokładowym statku. Wydawało się, że stwor ten zbudowany był ze skały i przewyższał mnie co najmniej dwukrotnie. Miał ogniste oczy, a jego straszny ryk niegdyś zwiastował mi niebezpieczeństwo. Przeraziłem się, gdy zobaczyłem jak zjada wielki ślad kryształów energii. Upadł, skrzyknął i po prostu zniknął w skałę!

POTWÓR LODOWY



Potwór lodowy, podobnie jak skalny potwór, zdaje się być stworzeniem żyjącym w lodzie. Dotychczas zarejestrowałem tylko kilka naczyniowców świadczących o obecności tych stworów. Wiadomo tylko, że robiły one wrażenie znacznie większych od przelotnego łamacza skał, a zbudowane były z twardego lodu.

STWORY

DEMON LAWY



Demon lawy został odkryty przez skanery statku macierzystego głęboko w płynnym jądrze planety. Dostępne informacje wskazują na możliwość istnienia niezwykłego stwora, który może przetrwać w krańcowo wysokiej temperaturze lawy!

ŚLIMAK SZLAMOWY



Widziano kilka tych gigantycznych ślimaków pelzających wokół bazy łamaczy skał. Na szczęście, nie są agresywne, ale wydaje się, że głównym źródłem ich pożywienia są kryształy energii.

NIETOPERZE



Jak się wydaje, nietoperze dobrze się mają w podziemnych jaskiniach. Te stworzenia, żyjące w wielkich gromadach, robią wrażenie nieszkodliwych, nie lubią jednak, gdy się im przeszkadza głośnym wierceniem!

MAŁE PAJĄKI



Wydaje się, że małe pająki są wszędzie, roją się w ciemnych kątach i ukrywają w gruzowiskach skalnych. Są chyba najpowszechniej występującymi stworzeniami na tej planecie. Na szczęście wszystkie osobniki są małe, i — jak ustalili lekarze — nie są jadowite. Produkują jednak tajemniczą, bardzo śliska substancję, która chroni je przed pożarciem przez nietoperze! Praca w rejonie występowania małych pajaków może być nieco ryzykowna dla łamaczy skał!

AUTORZY

Opracowanie

Data Design Interactive

Zespół programistów

Tony Stoddart – Szef programistów
Rob Wilson – Główny programista
Paul Bell
Andy Ray
Karl White

Zespół grafików

Rob Dorney – Szef grafików
Stuart Barnecutt
Ian Deary
Simeon Hankins
Mark Harrison
Hearl Hutchinson
Teoman Irmak
Jim Methuen
Simon Scott

Animacja – Artworld UK

Dave Garbett – Szef zesp. animacji
Graham Collier

Koncepcja graficzna i scenariusz

Andrew Price

Zespół projektowy poszczególnych poziomów

Karl White
Dave Allen

Dźwięk i muzyka

John Saul
Jon Harrison
Joseph Harper

Zespół kontroli jakości

Dave Allen
James Poulton

Projekt instrukcji

Jim McPhail

Kierownictwo

Stewart Green – Producent
Eamonn Barr – Szef projektu

AUTORZY

Wydawca

LEGO Media International
Mark Livingstone –
– Dyrektor generalny

Opracowanie Produktu

Laurence Scotford – Szef Constructi-
ve, Games & Girl's Software
Thomas Gillo – Starszy producent

Testowanie i kontrola jakości

Tony Miller – Szef ds. jakości
Rob Marsh – Główny tester

Lokalizacja

Cara McMullan – Szef ds. lokalizacji

Produkcja

Nic Ashford – Szef ds. logistyki

Marketing Międzynarodowy

Petra Bedford – Dyr. ds. marketingu
– Europa i Azja
Amy Schwelling
– Szef marketingu tytułu
Rob Gibson – Szef marketingu USA

Dystrybucja międzynarodowa

Leah Kalboussi – Dyrektor ds. sprze-
daży – Europa i Azja
Gregg Sauter – Dyrektor ds. sprze-
daży i marketingu USA

Dziecięcy testerzy

Specjalne podziękowania kierujemy
do wszystkich dzieci, które dostar-
czały cennych wskazówek w trak-
cie całego procesu opracowywania
niniejszego tytułu.

Dodatkowe podziękowania

Bardzo dziękujemy wszystkim na-
szym rodzinom za ich pomoc pod-
czas opracowywania projektu oraz
Jan Blaeslid, AndrÉ Stenbryggen, Be-
tina Kroigaard, Jens Frederiksen,
Troels Halken i Soren Dyrhoj z Futu-
ra. Podziękowania otrzymują także
Mark Boobyer i Alan Boorman za ich
muzyczny współudział.

POMOC TECHNICZNA

Pomoc techniczna: **0870 600 3003**
Faks: **0870 600 3004**
E-mail: **help@uk.legomedia.com**
Godziny, w których można uzyskać pomoc:
9³⁰ – 18³⁰ (cz. Greenwich) poniedz.- pt
(poza weekendami i świętami bankowymi)

Strona www: **www.legomedia.com**

Adres: **Technical Support / Customer Services**
LEGO Media International Limited
100 Hammersmith Road
London
W6 7JP
Wielka Brytania (Anglia)

W mało prawdopodobnym przypadku wystąpienia błędu w oprogramowaniu lub niezgodności sprzętowej, prosimy o odesłanie kompletnego opakowania wraz z dowodem zakupu do punktu, w którym dokonano zakupu.

Jeśli do nas dzwonisz, najlepiej usiądź przed komputerem (o ile to możliwe) i zgromadź jak największą liczbę informacji o jego konfiguracji. Potrzebne są wszystkie dane sprzętu, a szczególnie:

- Prędkość i producent procesora
- Producent i typ karty dźwiękowej i karty graficznej
- Producent i typ napędu CD-ROM lub DVD
- Ilość dostępnej pamięci RAM
- Informacje o dodatkowym oprzyrządowaniu i urządzeniach peryferyjnych
- Wszelkie informacje dotyczące błędu

Uwaga: W przypadku kłopotów z uzyskaniem informacji na temat użytkowanego systemu komputerowego, prosimy o skontaktowanie się z jego sprzedawcą.

W Polsce pomocy technicznej udziela dystrybutor gry **IM Group Sp. z o. o.**

W przypadku problemów skontaktuj się z nami pod numerami telefonów:

(22) 642 27 66 lub **(22) 642 27 68** lub faksu: **(22) 642 27 69**

lub pod adresem poczty elektronicznej: **serwis@imgroup.com.pl**

Możesz też napisać na adres: **IM Group Sp. z o.o. 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3**

lub odwiedzić naszą witrynę w Internecie: **www.imgroup.com.pl**

OSTRZEŻENIE O EPILEPSJI

PROSIMY PRZECZYTAĆ PONIŻSZE OSTRZEŻENIE PRZED URUCHOMIENIEM NINIEJSZEJ GRY LUB PRZEKAZANIEM JEJ DZIECIOM.

Niektórzy ludzie są skłonni do ulegania atakom padaczki lub utraty przytomności po dłuższym wpatrywaniu się w migoczące światła lub wzory świetlne. U takich osób podczas oglądania telewizji lub grania w niektóre gry wideo mogą wystąpić objawy padaczki. Przypadki takie mogą mieć miejsce, nawet jeśli dana osoba nie chorowała na padaczkę ani nie zdradzała podobnych objawów.

Jeśli Ty sam lub ktoś z Twojej rodziny wykazywał kiedykolwiek objawy epilepsji (ataki drgawek, nagłe utraty przytomności) w warunkach migoczącego oświetlenia, przed rozpoczęciem gry poradź się lekarza.

Zalecamy rodzicom obserwację zachowania dzieci podczas gry. Jeśli w trakcie gry stwierdzisz u swojego dziecka lub u siebie występowanie któregoś z następujących objawów: zawroty głowy, zaburzenia wzroku, drgania mięśni lub gałki ocznej, omdlenie, dezorientacja, mimowolne ruchy czy drgawki, **NATYCHMIAST** przerwij zabawę i udaj się do lekarza.

ŚRODKI OSTROŻNOŚCI, KTÓRE NALEŻY ZACHOWYWAĆ PODCZAS GRY

- Nie przebywaj zbyt blisko ekranu. Usiądź w większej odległości od telewizora (monitora), najlepiej na pełną długość kabla urządzenia sterującego.
- Graj z użyciem telewizora o małej przekątnej ekranu.
- Unikaj gry, kiedy jesteś zmęczony lub niewyspany.
- Zapewnij odpowiednie oświetlenie pomieszczenia, w którym grasz.
- W trakcie gry rób 10-15-minutowe przerwy na każdą godzinę gry.